

NEUE SPIELEKONSOLEN

Die neuen 32/64 Bit Konsolen

PLAY STATION

SATURN

3DO

JAGUAR

Welche ist die richtige?

Die besten Spiele für Playstation, Saturn, 3DO, 32X & Jaguar im Test



JUMPING FLASH

KILEAK THE BLOOD

ESPN EXTREME GAMES

TEKKEN

STARBLADE ALPHA

CYBER SLED

AIR COMBAT

BATTLE ARENA TOSHINDEN

ASSAULT RIGS

RIDGE RACER

LAUT

WISSENSCHAFTLERN

NUTZEN WIR

NUR 1/8 UNSERES

GEHIRNS.

JETZT WIRD KLAR,

WOZU DIE

ANDEREN 7/8

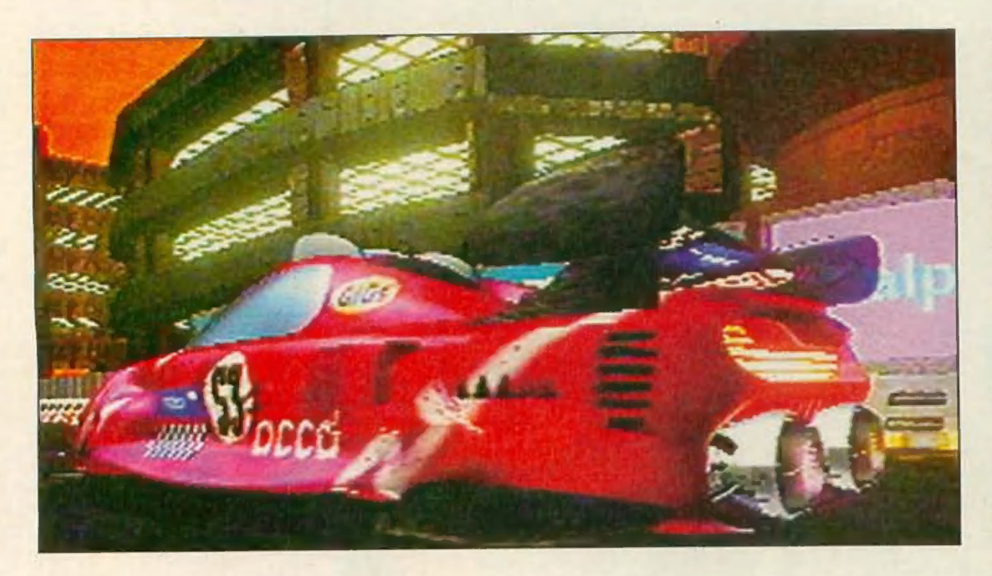
DA SIND.



The Next Generation

Die ganze Spielewelt befindet sich im Umbruch. Eine neue Konsolengeneration schickt sich an, die (immer noch starke) 16-Bit-Riege von Super Nintendos und Mega Drives abzulösen. In Japan, wo die Videospiele bekanntlich auf den Kirschbäumen (höhö) wachsen, brach eine regelrechte Massenhysterie aus, als die ersten Saturns und Playstations ausgeliefert wurden. Wie wird es bei uns? 3DO, Sega 32X, Atari Jaguar, Sega Saturn, Sony Playstation – mittlerweile ist schon eine Menge „harter Ware" auf dem Markt, und bis Mitte '96 wird es noch mehr sein, unter anderem das sagenumworbene Ultra 64 von Nintendo. Da blickt doch kein anständiger Videospieler mehr durch! Was kann die Hardware? Wie gut sind die Spiele? Welche Konsole ist die richtige? Wer's selbst herausfinden möchte, muß schon einen ziemlichen Batzen Bares hinlegen, denn billig ist keine der unscheinbaren Plastik-Kisten. Deshalb haben wir getestet und verglichen und gewähren Euch für jedes derzeit erhältliche System einen intimen Einblick in Hard- und Software, damit Euch die Kaufentscheidung ein wenig leichter fällt. Auch zu noch unfertigen Konsolen, wie Ultra 64 und M2, werdet Ihr die neuesten Infos in diesem Heft finden. Wir wünschen Euch viel Spaß mit der Qual der Wahl sowie ... Daumen- und Joypadbruch!

Euer Video Games Team





66 3DO wird immer interessanter. Auch die nächste Generation, M2 kündigt sich bereits an.



74 Weltraumabenteuer pur. Wing Commander 3 gehört zu den heißesten 3DO-Spielen.



92 Wann kommt es denn nun? Neueste Infos über die Super-Konsole Ultra 64.



8 Revolutionierte die Spielewelt: Ridge Racer vermittelet ein völlig neues Renngefühl.



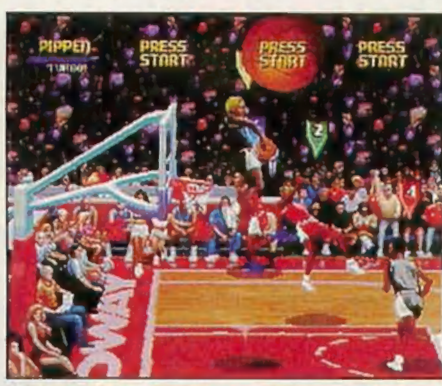
48 Beinahe schon Kult: Von Virtua Fighter existieren bereits zwei unterschiedliche Versionen.

PLAYSTATION

SATURN



16 *Perspektivenreich: Das erste wirkliche 3D-Prügelspiel Battle Arena Toh Shin Den.*



32 *Spaßiger denn je: NBA Jam T.E. unterscheidet sich nun kaum mehr vom Automaten.*



44 *Da bleibt einem ja die Spucke weg. Der neue Sega-Held heißt ab sofort Bug!*



3DO

32X

JAGUAR

EXOTEN

RUBRIKEN

Inserenten



Wer hätte das gedacht? Der Walkman-König Sony steigt mal eben in die Videospiele-Branche ein – und hat gleich einen Riesenerfolg damit.

Playstation

Als Sega mit ersten Gerüchten über die Wunderkonsole Saturn um sich warf und Nintendo mit ersten Verlautbarungen über sein "Schlägt-alles-um-Längen"-Gerät Ultra 64 (hieß damals noch "Project Reality") daherkam, beachtete eigentlich kaum jemand, an was Sony gerade bastelte. Die Playstation darf getrost als das Wunderkind unter den Next-Generation-Konsolen bezeichnet werden. Der Electronikgigant Sony hat schließlich nie selber Software entwickelt. Unter dem Sublabel Sony Imagesoft hat der Konzern zwar die Viedeospielumsetzungen der hauseigenen Filmlizenzen vertrieben (Cliffhanger, Hook, usw...), bis heute ist Psysgnosis allerdings das einzige Programmierteam, das Spiele unter dem Namen Sony entwickelt. Eigentlich sollte Sony das CD-ROM-Laufwerk für das Super Nintendo herstellen. Als der Deal allerdings platzte, hatte man wohl schon einige Spezialisten angeheuert. Damit diese teuren Fachleute nicht umsonst gekommen waren, machte man aus der Not eine Tugend und entwickelte flugs eine eigenständige Konsole auf CD-Basis. Dies war die Geburtsstunde der Playstation. Obwohl die PSX erst das vierte Heimsystem mit mehr als 16-Bit war (32X, 3DO und Jaguar gab's schon vorher), landete es durch den gerade noch annehmbaren Preis (600 Mark) und die gute Software-Versorgung schnell auf Platz Eins der Käufergunst. Auch kleine Schwächen wie chaotischer Vertrieb (manche Händler bekamen Konsolen zum Schweinefüttern und kaum Spiele, andere erhielten die CDs gleich Sackweise, hatten aber keine Konsolen auf Lager) und leichter Verwirrung bei den technischen Daten (Sony behauptet, die PSX könne eine halbe Million Polygone pro Sekunde berechnen, Entwickler sprechen von achtzig- bis hunderttausend), scheinen den Käufern nichts auszumachen. Kurzum, die Playstation geht derzeit weg, wie die sprichwörtlichen warmen Semmeln. Der Saturn bleibt dafür in den Regalen stehen, und Nintendo dürfte bis zum Marktstart des Ultra 64 noch weitere wichtige Marktanteile an Sony verlieren. War man bis vor kurzem noch der Meinung, Sega und Nintendo würden den Videospielemarkt auch künftig untereinander aufteilen, hat sich dieses Weltbild inzwischen gründlich verschoben. Mit der Playstation hat Sony quasi über Nacht ein dickes Stück vom Kuchen abgebissen. Die meisten Fachleute sagten Multimedia-Konsolen die besten Zukunfts-Chancen voraus. Umso erstaunlicher ist es dann doch, daß die PSX als reinrassiges Spielegerät (kann gerade mal Musik-CDs abspielen) einen derart guten Start hatte.

Freundlich-große Knöpfe beherrschen das Design der Playstation. Den S-VHS-Anschluß hat die deutsche Version nur noch über die Multi-AV-Buchse.

Technische Daten

Prozessoren	32 Bit Risc 33 MHz 5 Coprozessoren
Speicher	16 MBit RAM 8 MBit Video RAM
Grafik	16,7 Mio. Farben 256 x 224 bis 640 x 480 Pixel 240 000 Sprites pro Sekunde Rotieren, Vergrößern, Verzerren 1,5 Mio. Polygone, 500 000 mit Texture Mapping und Lichtreflexion
Sound	24 Kanäle, 16-Bit-Sound-Prozessor Raumklangeffekte
Anschlüsse	2 x Joypad, Link-Anschluß, 2 x Port für Speichermodule
Datenträger	CD
CD-Laufwerk	Double Speed
Zusatzfähigkeiten	Video CD (JPEG), Musik CD
Offizielle Spiele	ca. 20

Nicht gerade so aufgeräumt wie der Jaguar, aber trotzdem gut integriert. Das Playstation-Platinendesign erinnert an einen Sony-CD-Spieler (HUGH! Der Radio-Fernsehtechniker hat gesprochen)





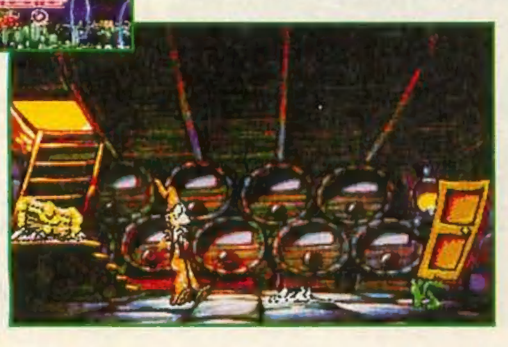
Mal was neues, Destruction Derby profitiert von den 3D-Fähigkeiten der PSX

Polygone als Eislandschaft in wipEout oder Laufsteg für wuschelige Wandersleut – für die Playstation sind 3D-Objekte kein Problem

Die Hardware der Playstation ist in erster Linie auf 3D-Leistungsfähigkeit ausgelegt. Polygon-Rennspiele wie *Ridge Racer*, *Destruction Derby*, *wipEout* und *Motortoon GP*, sind auf der Playstation sehr leicht zu entwickeln. Die 2D-Fähigkeiten sind allerdings auch nicht zu verachten. Wie Ihr an *Rayman*, *Rapid Reload* oder *Parodius* sehen könnt, sind Farbenreichtum und Sprite-Handling auch völlig ausreichend. Was die Playstation nicht kann, ist selbst Töne erzeugen. Alle Audiodaten für Soundeffekte sind auf den CDs abgelegt und werden lediglich in einen Zwischenspeicher kopiert und zum passenden Zeitpunkt abgespielt. Dies ermöglicht trotzdem die gleichzeitige Wiedergabe von CD-Musik und Soundeffekten. Mit Erweiterungsmöglichkeiten ist die PSX ebenfalls gut bestückt: Es lassen sich gleichzeitig zwei Memory-Cards für Spielstände verwenden (was auch nötig ist, da die Playstation keinen eingebauten Spielstandspeicher hat). Desweiteren wurde die Konsole mit einem Link-Port versehen, um sie zwecks Mehrspielerspaß mit einer zweiten PSX zu vernetzen. Ein Extension-Port für den Direktanschluß künftiger Zusatzgeräte an den Systembus ist ebenfalls vorhanden. Die deutsche Version führt einen AV-Port nach außen, für den man spezielle Adapterkabel (für Scart-RGB oder S-VHS) benötigt. Importgeräte haben die S-VHS-Buchse schon eingebaut. Hätte die offizielle Ausgabe der Playstation diese Buchse ebenfalls, würde sie zolltechnisch (wird nicht in Deutschland produziert) in eine andere Geräteklasse rutschen und wäre somit teurer. Die Chinch-Ausgänge für Normal-Video (FBAS) und Stereo-Ton haben alle Geräte. Das klassische Playstation-Joypad mutet auf den ersten Blick etwas merkwürdig an. Hat man sich jedoch erst an die Form gewöhnt, läßt es sich erstklassig damit spielen. Importspiele laufen nicht auf heimischen Konsolen. Beim Systemstart fragt die Konsole (ähnlich, wie beim Mega CD) eine Spur auf der CD ab. Ist der Code für PAL-Spiele nicht vorhanden, wird das Spiel nicht geladen. Es gibt zwar einen Trick (Starten mit Original-CD und anschließender CD-Wechsel), inzwischen sind allerdings schon Spiele aufgetaucht, die auch damit nicht mehr zu starten sind. Auf jeden Fall benötigt man für diesen Kniff einen RGB-Anschluß, sonst wird das Bild nur in Schwarz-Weiß wiedergegeben. An Umbauten/Adaptern wird derzeit noch fieberhaft gearbeitet. Fassen wir zusammen: Die Playstation ist sehr gut 3D-tauglich, hat genügend Pixel und Farben für Bitmap-Grafik (2D) und verfügt über Soundfähigkeiten in CD-Qualität. Das Handling ist ausgezeichnet und das bisher erhältliche Zubehör (NeGcon-Joypad, Maus und Linkkabel) wird vom reichhaltigen Spieleangebot auch unterstützt. Die Relation von Verkaufspreis (599 Mark) und Leistung stimmt, und somit ist die Playstation die derzeit beste Investition, wenn's um Konsolen geht. *js*

FAZIT

Die Playstation bietet im Moment das beste Preis-Leistungs-Verhältnis bei den neuen Konsolen. Der Spielenachschub klappt für einen Branchen-Neuling erstaunlich gut. Die einzige Frage ist, wie lange es dauert, bis sich die Käufer an 3D-Polygon-Grafik gewöhnt haben und die Fähigkeiten der PSX zum ganz normalen Durchschnitt gehören. Der Erfolg der Playstation spricht eigentlich schon für sich. Bei uns in der Redaktion hat schon jeder eine, und glaubt man dem Handel, ist die Nachfrage kaum zu befriedigen. Auch, wenn die Playstation keine Extra-Fähigkeiten hat, als Spielekonsole ist sie genau das, was man von der neuen Generation erwartet hat.



Sprites und gemalte Hintergründe sind ebenso gut machbar, wie auf althergebrachten Systemen

Speed

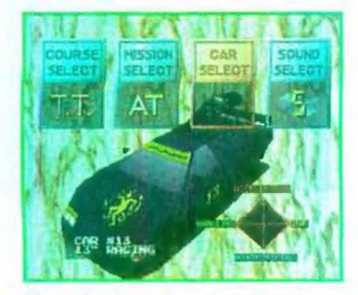
Ridge Racer

Vor gut zehn Monaten erschien *Ridge Racer* in Japan gleichzeitig mit der Playstation, und auch jetzt gilt es immer noch als eines der besten PSX-Spiele überhaupt. Als Tet und ich vor gut zwölf Monaten unsere erste Playstation an einem Samstagabend am Flughafen abholten und kurz darauf anschlossen, war *Ridge Racer* das erste Programm, das wir einlegten. Als das Rennen losging, gingen uns buchstäblich die Augen rüber. Damals kannte man solch schnelle und detaillierte Grafik nur von Spielhallenautomaten und wenn *Ridge Racer* auch nicht ganz an das Arcade-Vorbild heranreicht, sollte man bedenken, das Automatenhardware immer noch einige tausend Mark kostet.

Nach dem Laden (wenn Ihr alle Gegner abballert, stehen acht zusätzliche Fahrzeuge zur Verfügung) wählt Ihr im Hauptmenü den Spielmodus, wobei sich die ersten drei Rennen nur in der Anzahl der zu fahrenden Runden sowie in der Höchstgeschwindigkeit unterschieden. Für den Expert- und den Time-Trial-Modus wird der Kurs um ein recht schwieriges Stück verlängert. Außerdem legt Ihr noch fest, ob Ihr mit Automatik oder Handschaltung fahren wollt und bestimmt die Musikbegleitung, wobei Ihr sogar eigene Musik-CDs (mit mindestens sechs Tracks) einlegen könnt. Eine Memory Card müßt Ihr Euch unbedingt zulegen, denn nur dann speichert das Programm Eure Rekorde, die Ihr Euch im Optionsmenü anschaut. Während des Rennens wählt Ihr zwischen zwei Perspektiven, einer Cockpitansicht und einer Position knapp hinter Eurem Boliden, wobei wir die erstere bevorzugen, damit lassen sich die Fahrzeuge viel exakter steuern. Im Rennmode tretet Ihr gegen elf computergesteuerte Konkurrenten (für Ridge Racer 2 planen die Entwickler einen Zwei-Spieler-Mode mit Link-Kabel) an, beim Time-Trial nervt Euch nur der gelbe Gegner auf der Jagd nach Bestzeiten. Falls Ihr den schwarzen Renner besiegt, dürft Ihr auch diesen Flitzer steuern, der den anderen Fahrzeugen in allen Belangen deutlich überlegen ist. Von den zu Beginn angebotenen Boliden eignet sich der Rot-Weiß-Grüne mit seinen ausgeglichen Fahreigenschaften besonders für Anfänger, alle anderen weisen zwar eine höhen Endgeschwindigkeit auf, Ihr Handling läßt jedoch zu wünschen übrig. Das wirkt sich vor allem in engen Kurven aus, die Ihr nur schafft, wenn Ihr sie optimal nehmt. Um ohne größere Probleme um die Kurven zu jagen, braucht Ihr allerdings das NegCom, ein Joypad von Namco, das speziell für Rennspiele entwickelt wurde. Mit diesem analogen Joypad lassen sich alle Kurven viel enger anfahren und Ihr könnt kleinere Fahrfeh-

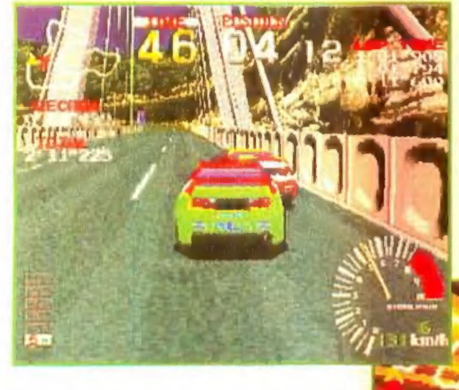






Nur mit der schwarzen Rakete erzielt Ihr Bestleistungen

Oben: Der Riesensprung gelingt Euch, wenn Ihr den Extra-Time-Trial möglichst mit dem schwarzen Flitzer fahrt





Rechts: Im Gegensatz zu Daytona USA berücksichtigt Ridge Racer den Windschatten vorausfahrender Fahrzeuge leider nicht





Rechts: Mit der Cockpit-Ansicht läßt sich Euer Bolide um einiges genauer steuern



Links: Der gelbe Flitzer ist Euer einziger Gegner im Time Trial und kurvt ständig vor Eurer Nase rum

ler leichter ausbügeln. Mit viel Übung schafft Ihr es dann tatsächlich, auch den längeren Kurs mit Vollgas zu meistern, ohne auch nur ein einziges mal zu bremsen, sogar mit der schwarzen Rakete, die immerhin eine Höchstgeschwindigkeit von über 270 km/h drauf hat. Im Dezember soll in Japan übrigens der Nachfolger *Ridge Racer Revolution* veröffentlicht werden. Ähnlich wie *Destruction Derby* könnt Ihr hier zwei Playstations per Linkkabel verbinden und gegeneinander fahren. Außerdem stehen drei neue Kurse zur Verfügung, und im Rückspiegel behaltet Ihr Eure Konkurrenten im Auge. Ein Release-Date für Europa steht leider noch nicht fest, aber wir werden wohl noch länger darauf warten müssen. *rz*



„Auch nach fast einem Jahr hat Ridge Racer nichts von seiner Faszination eingebüßt. Die Geschwindigkeit, mit der die phantastischen, gerenderten Grafiken an Euch vorbeizischen, verblüfft mich immer noch. Auf den Fahrzeugen vor Euch könnt Ihr sogar die Werbeaufschriften lesen, im Hintergrund fliegt ein Hubschrauber und ein Flugzeug startet gerade. Das Licht im Tunnel wirkt absolut realistisch und selbst der Sound klingt etwas dumpfer. Die Steuerung reagiert exakt auf jede Lenkbewegung und vermittelt ein absolut realistisches Fahrgefühl, vor allem mit dem NegCom, das in Deutschland von Sony selbst angeboten wird. Leider steht wie schon beim Automaten nur ein Kurs zur Verfügung, der allerdings im Expert-Mode verlängert wird und auch spiegelverkehrt gefahren werden kann. Falls Ihr die ersten vier Modi gewinnt, dürft Ihr zu vier weiteren Rennen antreten, bei denen Ihr den bekannten Kurs andersrum absolviert und bei denen Ihr auch auf den schwarzen Gegenspieler trefft. Eure Bestleistungen werden alle per Memory Card gespeichert, was in der Redaktion für tagelange Rekordversuche sorgte. Im Vergleich zum Konkurrenzprodukt Daytona für Saturn fehlt mir bei RR etwas die Langzeitmotivation und Abwechslung, denn eine optimale Runde schafft man schon nach wenigen Wochen und der Spielraum für Verbesserungen ist dann nur noch sehr gering. Ich hätte mir mehr Kurse gewünscht, denn gerade auf der CD sollte Speicherplatz kein Problem mehr sein. Sowohl Daytona als auch Ridge Racer haben beide Ihre Stärken und Schwächen, insgesamt betrachtet halte ich beide Spiele für ebenbürtig. Beim Nachfolger Ridge Racer Revolution , der in Japan zum Dezember geplant ist, sollen im übrigen alle angesprochenen Mängel beseitigt werden, aber auch Sega plant mit Sega Rally (Saturn) schon den nächsten Angriff auf alle Rennfreaks.“





Sogar die Aufschriften auf den Fahrzeugen sind lesbar

System: Playstation
Spieletyp: Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: Namco
Testversion: Archiv
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	84%
Musik:	72%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß 90%

Hieb- und schlagfest

Tekken

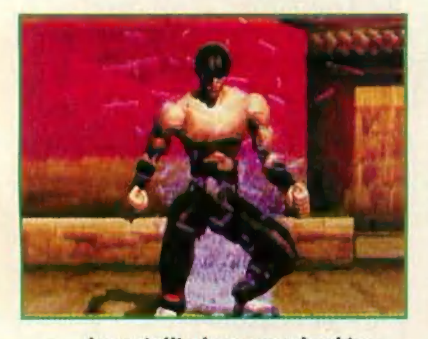
Video Games Classic

Nach dem phänomenalen *Battle Arena: Toh Shin Den*, erschien mit *Tekken* ein weiterer Polygon-Prügler für Sony's graue Wunderkiste. Noch vor einem guten halben Jahr war *Tekken* in den Spielhallen anzutreffen. Für den Münzfresser verwendete Namco eine modifizierte Playstation-Hardware, dadurch stand einer 1:1-Umsetzung nichts mehr im Wege. Weniger spektakulär, aber dafür um so amüsanter für Nostalgie-Fans, ist der "*Galaga*-Loader" zu bewerten, der wie bei *Ridge Racer* (hier war es übrigens Namco-Klassiker *Galaxian*) die kaum merkbare Ladezeit geschickt vertuscht. Leider sind nur die Bonus-Stages von *Galaga* enthalten, die nun wiederum mittels der "Select"-Taste unbegrenzt gespielt werden können. Hier ein kleiner Tip am Rande: Wer alle acht "Challenging Stages" mit "Perfect" und nur einem 'Select'-Continue schafft, darf den Finalboss direkt anwählen. Dazu müßt Ihr die L1+R2-Tasten im Titelbild gedrückt halten und zweimal Startknopf betätigen. Hört sich zwar alles einfach an, trotzdem benötigt Ihr einiges an Fingerspitzengefühl, um diese Aufgabe zu bewerkstelligen. Doch zurück zum Spiel: Im Gegensatz zu den spärlichen Render-Intros des Automaten gibt's dank Massenspeicher CD einen minutenlangen Filmvorspann in allerfeinster "Silicon-Graphics"-Qualität zu bewundern. Wenn alle Gegner mit einem Fighter besiegt wurden, darf als Belohnung ein weiterer Siegesabspann bestaunt werden. Insgesamt sechs extravagante Kämpferknaben und zwei ultraharte Mädels stehen zur direkten Anwahl bereit. Bis auf den Samurai-Krieger "Yoshimitsu" – der über ein Schwert als Waffe besitzt – verläßt sich die restliche Fighter-Riege auf ihre durchschlagenden Martial-Arts-Künste. Genau wie bei *Battle Arena Toh Shin Den* wurden alle Polygon-Figuren mit Texturen und Gouraud-Shading-Effekten verkleidet. Neben dem konventionellen Blickwinkel gibt es eine zweite Perspektive, die das Geschehen aus einer schrägen Draufsicht präsentiert. Hat man bei *Tekken* acht Runden gewonnen, taucht der erste Vorboß auf und zum finalen Schluß gilt es, Obermotz "Heihachi" einen Satz heiße Ohren zu verpassen. Wenn ein Match komplett durchgezockt wurde, kann der "Vorboß" im Player-Select-Screen als Spielfigur direkt angewählt werden. Auch die variantenreiche Special-Move-Palette muß sich vor der Konkurrenz nicht zu verstecken und birgt einige knochenbrecherische Überraschungen in sich. Das Option-Menü verfügt über zahlreiche Einstellungsvarianten und Statistiken, die ebenfalls auf Memorycard festgehalten werden. *ws*



Stehen zwei gleiche Spielfiguren gegenüber, erscheint der Herausforderer in einem komplett anderen Klamotten-Outfit





Law stellt einen waschechten "Bruce Lee"-Verschnitt dar



Für jeden Kämpfer schlummert ein SGI-gerenderter Vor- und Abspann auf der CD



Wer alle Gegner schafft, darf danach den Vorboss als Spielfigur anwählen



Zwei Perspektiven stehen während des Fights zur Verfügung



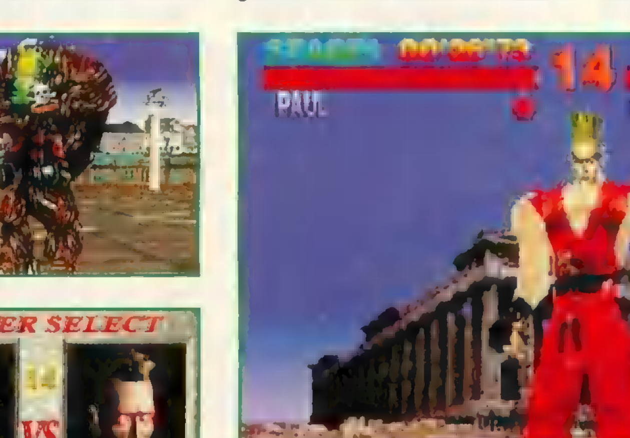
King, der Leoparden-Mutant legt seine Feinde elegant aufs Kreuz

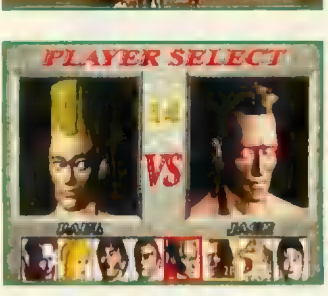


Seit es Tekken, Thoshinden und Virtua Fighter für das heimische Lager gibt, ist die testende Prügelspielgemeinde in mehrere Lager geteilt. Auch in unserem Redaktionsteam gab es schon heftige Diskussionen, welches Polygon-Beat'em-Up nun wirklich das bessere ist. Hier spielt am Ende sicherlich der persönliche Geschmack des jeweiligen Testers eine entscheidende Rolle. Ich war auf Anhieb von der hochauflösenden Grafik und den flüssigen Animation der Tekken-Kämpfer begeistert. Auch die Special-Move-Palette ist im Gegensatz zu Thoshinden auf anspruchsvolles Niveau getrimmt. Hier genügt nicht nur ein Knopfdruck, wie man sich bei Thoshinden leicht dazu verleiten läßt, um durchschlagende Combo-Moves auszuführen. Natürlich hat auch dieses Beat'em-Up seine Schwächen: Neben dem Kampfgeschehen wird lediglich der Untergrund in Echtzeit berechnet und die Hintergründe bestehen aus langweiligen Bitmap-Grafiken, die am Horizont eingeblendet werden. Hier hat Tohshinden und Virtua Fighter 2 visuell eindeutig die Nase vorn. Desweiteren ist in Tekken der Bewegungsfreiraum nicht frei wählbar, das bedeutet, das Kampfgeschehen spielt sich wie bei Segas Polygon-Prügler auf einer Ebene ab und wird mit entsprechenden Kameraschwenks geschickt in Szene gesetzt. Ansonsten sind bei Namcos Prügelwerk keine großen Mankos festzustellen, mal abgesehen von den leichten Flackeranfällen der oberen Statusanzeige, die hauptsächlich in rechenintensiven Zoom-Situtationen auftauchen. In puncto Grafikpräsentation wirken einige Charaktere auf den ersten Blick etwas fehlproportioniert, allerdings war das von den Designer so beabsichtigt, um den Spielfiguren eine charakteristische Ausstrahlung zu geben, was sicherlich nicht jedermanns Geschmack trifft. Als weiteres Features speichert die Memorycard alle Gesamtrekordzeiten und zusätzliche Statistiken ab. Bleibt zu sagen: Tekken erreicht grafisch nicht ganz die Finesse von Tohshinden, hinterläßt dafür im spielerischen Bereich aber einen weit besseren Eindruck. Jeder Playstation-Besitzer kann unbedenklich zugreifen.



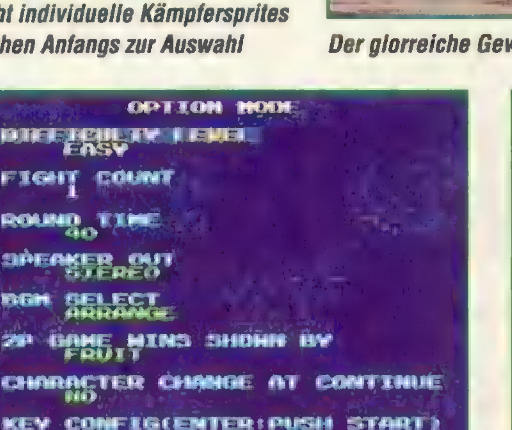
Jack entpuppt sich erst am Schluß als stahlharter Androiden-Knabe



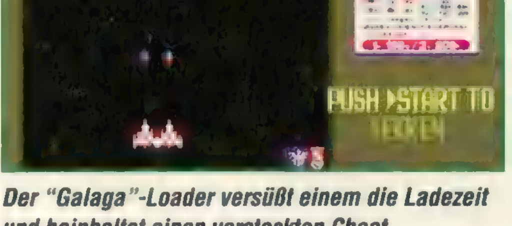


Acht individuelle Kämpfersprites stehen Anfangs zur Auswahl

Der glorreiche Gewinner des Matches in der Siegerpose



Für den 2P-Modus gibt ■ zusätzliche Optionen, die vorher bestimmt werden können

Der "Galaga"-Loader versüßt einem die Ladezeit und beinhaltet einen versteckten Cheat

System: Playstation
Spieletyp: Polygon-Beat'em -Up
Megabit: CD
Hersteller: Namco
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Memorycard, Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	80%
Musik:	78%
Soundeffekte:	76%

Spielspaß 85%

Raketenrennen

wipEout

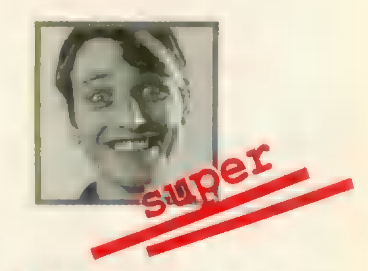
Im Tunnel hallt sogar der Techno-Sound. Hier zeigt sich, wer die Steuerung beherrscht.

Grafisch ein Genuß: Auf der Kristallstrecke gibt's fiese Steigungen, die die Zweikämpfe erschweren

Für Jumps braucht Ihr den richtigen Speed, sonst stürzt Ihr ab und das kostet Zeit

Wo geht's lang? Wer den kürzesten Weg kennt, gewinnt.

Märchen fangen oft mit "Es war einmal..." an, Videospiele ebenso oft mit "In ferner Zukunft...". So auch *wipEout* – auf futuristischen Kursen jagt Ihr Eure schwebenden Düsenboliden skrupellosen Gegnern oder der ungnädigen Stoppuhr hinterher. Als Einsteiger beginnt Ihr in der "Venom"-Klasse und arbeitet Euch in die rasend schnelle "Rapier"-Klasse hoch. Dazu müßt Ihr Euch auf allen sechs Strecken unter den ersten Drei platzieren. Die Strecke seht Ihr vom Cockpit aus oder Ihr kontrolliert Euren Flitzer von einem Punkt knapp hinter dessen Turbinen. Um's spannender zu machen, sind auf den Kursen "Jet"-Zonen für Beschleunigung und Extra-Felder verteilt. Überfliegt Ihr ein solches Extra-Feld, wird Euch ein Schutzschild, ein Kurzstrecken-Booster oder eine Waffe beschert. Um Eure Widersacher zu behindern, setzt Ihr Raketen, Zielsucher, Shockwaves oder Minen ein. Das Schutzschild kriegt Ihr allerdings auch nicht umsonst, die anderen lassens's nämlich auch ganz gerne krachen. Werdet Ihr beschossen, kündigt eine Stimme die Waffe an, und Ihr könnt entspechend reagieren. Die gesamte Landschaft ist auf Texture-überzogener Polygongrafik aufgebaut und ermöglicht abwechslungsreiche Strecken mit Steigungen und Sprüngen. Mit Ausnahme der Stellen, an denen Ihr springen müßt, könnt Ihr nicht von der Strecke abkommen. Gerät Euer Sprung über die Schlucht zu kurz, hievt Euch eine Drohne wieder auf die Strecke (mit Zeitverlust, versteht sich). Die vier Rennteams unterscheiden sich in den Flugeigenschaften Ihrer Flitzer. Vom High-Speed-Jet mit mieser Kurvenlage bis zum Schleicher, der wie ein Brett über der Straße hängt, ist alles Nötige dabei. js



„Gut geklaut ist immer noch besser, als schlecht entwickelt. Optisch erinnert wipEout stark an Crash & Burn für's 3DO. Andere Features wie Kickstart, Rückhol-Drohnen, Extrafelder und zuerst nicht fahrbare Klassen, stammen eindeutig von Super Mario Kart ab. Wir erinnern uns: Crash & Burn kam wegen der Grafik gut weg, und die Ideen von Mario Kart ernteten auch dickes Lob. Was wipEout noch obendraufsetzt, ist die phänomenale Geschwindigkeit, feine Grafik (baut sich etwas spät auf) und der tolle Techno-Sound. Die Steuerung mag einem Rennspielfreak merkwürdig vorkommen. Luftbremsen sind eben gewöhnungsbedürftig. Wer wipEout so richtig genießen möchte, kommt um das Negcon-Joypad nicht herum. Damit steuert's sich nämlich um einiges leichter und Eure Chancen steigen beträchtilich."

System: Playstation
Spieletyp: Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: Psygnosis/Sony
Testversion: Psygnosis
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	78%
Musik:	72%
Soundeffekte:	58%

Spielspaß 78%


Destruction
derby
LIEBE DEINEN NACHSTEN.
ZERSTORE SEINE KARRE
PSYGNOSIS

Crash Time

Destruction Derby



Links unten seht Ihr Eure momentane Position, daneben die Zeit, rechts oben die absolvierten Runden

Tja, lieber Herr General, für einen miserablen sechsten Platz gibt´s keine Punkte

Die Cockpit-Perspektive sieht zwar gut aus, ist aber extrem unübersichtlich

Der Computer zeigt Euch an, welche Fahrzeuge vor Euch liegen

Was auf der Playstation in Bezug auf Rennspiele alles machbar ist, zeigte Namco schon im November 94 mit der Veröffentlichung von *Ridge Racer*. Die neue 32-Bit-Technologie ermöglicht Rennfans erstmals, auf grafisch brillanten Kursen mit realitätsnahen Boliden so zu fahren, wie man es bislang höchstens von PC-Simulationen kannte. Auch *Destruction Derby* bietet bisher auf Heimkonsolen ungekannten Realismus und Spielmodi, die auch den anspruchsvollsten Wohnzimmer-Piloten zufriedenstellen. Beim "Stock Car Racing" fahrt Ihr auf insgesamt 30 Kursen in fünf Ligen um Punkte. Ihr tretet gegen drei Konkurrenten in sechs Rennen an, falls Ihr genügend Punkte sammelt, steigt Ihr in die nächsthöhere Liga auf. Im Time Trial wählt Ihr eine Strecke aus und versucht ohne Gegner eine möglichst gute Zeit zu schaffen, die Ihr mit Memory Card auch abspeichern könnt. Besonderer Beliebtheit in der Redaktion erfreuen sich die Destruction-Modi. Bei "Total Destruction" (mein Favorit) steuert Ihr Euer Gefährt in einer runden Arena, wobei 19 computergesteuerte Konkurrenten ständig versuchen, Euch zu rammen, um Euer Fahrzeug zu zerstören. Ihr müßt möglichst lange überleben, wenn Euer Bolide schwarz raucht, ist das Spiel zu Ende. Auch das "Destruction Derby" findet in der Arena statt, allerdings heißt es hier „jeder gegen jeden" und Ihr erhaltet Punkte für besonders gelungene Crash-Manöver. In allen Spielmodi fliegen bei Unfällen buchstäblich die Fetzen und Euer Wagen wird leicht beschädigt, was sich auch auf das Fahrverhalten auswirkt. Spektakuläre Aktionen und Bestleistungen speichert Ihr per Memory Card ab. *rz*

super

„Grafisch läßt Destruction Derby sicher nichts zu wünschen übrig. Schnelles Scrolling und jede Menge Texture Mapping sorgen für realistische Rennstrecken und genügend Abwechslung. Die Rennmodi enttäuschen etwas, denn die Strecken werden doch schnell langweilig und bieten zu wenig Herausforderungen an. Beim Achter-Kurs spielt außerdem das Glück eine viel zu große Rolle, denn Ihr wißt nie, wer von der Seite kommt und Euch rammt. Als reines Rennspiel finde ich Ridge Racer und Daytona USA besser, die Zerstörungsorgien im Destruction Mode machen das Manko jedoch mehr als wett. Ich sitze manchmal stundenlang vor der Playstation und spiele nur diesen genialen Modus. Allein deshalb schon gehört Destruction Derby in jede Sammlung."

System: Playstation
Spieletyp: Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: Sony Psygnosis
Testversion: Sony Psygnosis
Spieler: 1 bis 2 (Link-Kabel)
Features: Replay, Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 110 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	74%
Musik:	65%
Soundeffekte:	78%

Spielspaß 80%

Freiluft-Abenteuer:

Jumping Flash

Mit *Jumping Flash* bringt Sony ihr erstes Jump'n'-Run-Produkt für die hauseigene Wunderkonsole auf den Markt. Die Entwickler gingen einen unkonventionellen Weg und generierten dreidimensionale Hüpfwelten, die bisher kein Genrevertreter vorweisen konnte. Die Story: In einem fernen Zukunftsland ist mal wieder der Teufel los: Oberbösewicht „Baron Aloha" und seine Gefolgsleute bohren gewaltige Löcher in die Erdkugel, um mit dieser Aktion endgültig die Weltherrschaft an sich zu reißen. Glücklicherweise haben die friedfertigen Erdenbewohner schon vorgesorgt und bauten zur ihrer Selbstverteidigung ein mechanisches „Robbit"-Gefährt. Ihr übernehmt die Kontrollen des Roboterhasens und macht Euch damit auf den Weg, die geklauten Planetenteile zurückzuerobern. Ausgestattet mit hydraulischen Federbeinen kann Euer „Robbit" einen Dreifach-Sprung ausführen und dadurch in luftiger Höhe schwebende Plattform-Ebenen erklimmen. Eure Hauptaufgabe besteht darin, gut versteckte „Jetpots" einzusammeln. Als Feinde begegnet Ihr Polygon-Biestern, die aus dem breit gefächertenTierreich stammen. Durch einfaches Draufspringen oder gezielte Lasersalven entledigt Ihr Euch des lästigen Ungeziefers. Sechs schwebende Inselwelten, die jeweils in drei Stages unterteilt sind, müssen gemeistert werden. Eure Reise führt Euch durch brodelnde Vulkangebiete, abgrundtiefe Unterwasser-Landschaften, arktische Eiswelten und viele weitere Hüpf-Terrains. Alle deutschen Playstation-Besitzer müssen sich mit einem kleineren Bildschirm begnügen, da die Entwickler nicht gewillt waren, *Jumping Flash* an unsere PAL-Norm anzupassen. *ws*



„Einfach bahnbrechend! Jumping Flash ist das erste Jump'n'Run, das ein echtes 3D-Umfeld auf die Mattscheibe zaubert. Sicherlich, Saturn-Konkurrent Bug! hat ebenfalls dreidimensionale Plattformwelten zu bieten, jedoch bleibt das Spielgeschehen weitgehend auf die räumliche Perspektive beschränkt. Jumping Flash dagegen tischt stufenloses Tiefen-Scrolling auf, das sich aus jedem nur erdenklichen Blickwinkel von seiner besten 3D-Seite zeigt. Leider gibt es auch ein schwerwiegendes Manko, das Spiel ist schlichtweg erheblich zu kurz geraten. Ein erfahrener Hüpfabenteurer hat Jumping Flash nämlich innerhalb weniger Stunden durchgespielt. Angesichts der Tatsache, daß noch einiges mehr auf der Silberscheibe Platz gehabt hätte, ist dies heutzutage eine kaum zu verzeihende Angelegenheit."

System: Playstation
Spieletyp: 3D-Jump'n'Run
Megabit: CD
Hersteller: SCE
Testversion: Primal Games
Spieler: 1
Features: Card-Save, Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	77%
Musik:	71%
Soundeffekte:	65%

Spielspaß 74%



Auf Eurer Reise trefft Ihr sonderbare Polygon-Gesellen



Auch Unterirdisch muß sich Euer Hasen-"Robbit" bewähren



Battle Arena Toh Shin Den

Acht Kämpfer stehen Euch zur Auswahl... und was für welche, wow!

Wenn man das Spiel durch hat, bekommt man Super Special Moves

Jugend vor Alter: Akira übt fleißig an seinem "Hi-Sho-Zen"-Move

Alter vor Jugend: Sofias Drehkick reicht fast übers ganze Spielfeld

Die Probezeit beim Großmeister SNK scheint Takara mit Bravour bestanden zu haben. Nach zahlreichen 16-Bit-Umsetzungen von Neo Geo-Prüglern, darf sich der Lehrling nun im Alleingang auf´s Beat'em Up-Parkett begeben. Den Fehler, jetzt den Kampfstil seines Meisters gänzlich zu kopieren, haben die Entwickler aber nicht begangen. In *Toh Shin Den* treten weder Armeen von ausgelaugten Existenzen jeweils zu dritt gegeneinander an, noch bestehen verwandschaftliche oder intime Beziehungen zwischen den Kämpfern. Acht kostümierte Durchschnittsbürger versuchen mit Messern, Dolchen, Schwertern oder Keulen lediglich ihre artistischen Kochkünste zum Besten zu geben. Das Besondere daran ist das Umfeld, in dem das Ganze ausgetragen wird. Noch nie zuvor konnte man in einem Beat'em Up so viel Bewegungsfreiheit genießen, wie in TSD. Mit den beiden L-Tasten lassen sich nämlich seitliche Hechtsprünge vollführen, die je nach Situation als Ausweich- oder Täuschungsmanöver eingesetzt werden können. Dabei wechselt der Kämpfer nicht zwischen zwei vorgegebenen Ebenen, sondern bewegt sich völlig frei im Raum. Unterstützt wird diese spektakuläre Aktion noch durch die mitrotierende und zoomende Perspektive. Ein verblüffender Effekt! Natürlich liegt ein Vergleich mit dem ebenfalls auf 3D-Polygonen basierenden Beat'em Up *Virtua Fighter* nahe, doch letzteres bietet lediglich Freiraum für höchstens einen "Seitensprung". Abgesehen davon will *TSD* mit seinen übertriebenen Moves ja als Fun-Spiel verstanden werden, wo hingegen *VF* mehr zum Realen tendiert. *tet*



„Mit TSD ist Takara in vielerlei Hinsicht ein großer Wurf gelungen. Es ist das erste Beat'em Up überhaupt, das den 3D-Raum voll ausnutzt. Konnte man sich beim Konkurrenten Virtua Fighter nur in einer ziemlich beschränkten Ebene bewegen, darf man hier schon einmal seitliche Ausweichmanöver bis zu 360° wagen. Damit ergeben sich ungeahnte taktische Möglichkeiten. Die optische Präsentation erfordert dabei schon andere Dimensionen, die man tatsächlich prompt auf Knopfdruck im Optionsmenü herbeizuzaubern vermag. Neben der umfangreichen Perspektivenwahl können hier in der japanischen Version die R-Buttons sogar mit Special Moves belegt werden. Hinsichtlich des Spiel-Feelings und der optischen Effekte ist TSD zweifellos eines der besten Beat'em Ups, das zur Zeit erhältlich ist."

System: Playstation
Spieletyp: Beat'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Takara
Testversion: Archiv
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 110 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	84%
Musik:	83%
Soundeffekte:	81%



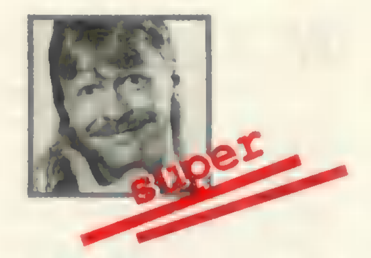
Spielspaß 86%



Paradiesvogel

Rayman

Zuerst sollte Ubisofts vorzeige Jump'n'Run eigentlich nur für Ataris Raubkatze erscheinen. Offenbar hat man erst später das Hit-Potential von Rayman erkannt und schiebt nun eine Konsolen-Umsetzung nach der anderen auf die Veröffentlichungsliste. Neben der Saturn-Variante, die ebenfalls in wenigen Wochen erscheinen soll, dürfen sich nun alle PSX-Besitzer mit *Rayman* vergnügen. Die Story bleibt auf allen Systemen die gleiche: Der finstere Comic-Bösewicht hat es zum zweiten Mal geschafft, das harmonische Gleichgewicht der idyllischen Cartoon-Welt aus den Angeln zu heben. Dazu entführte er das „Protoon" samt seiner „Elektoon"-Anhängselschaft an die entlegensten Plattformorte und sperrte alle diese armen Geschöpfe in ausbruchsichere Käfige ein. Mit seinem schlacksigen Gang macht sich der Held auf eine beschwerliche Abenteuerreise und trifft unterwegs auf manch absonderliche Feindgestalten. Zunächst nur mit leibeigener Hüpfkraft ausgestattet, bleibt *Rayman* anfangs keine grosse Verteidigungswahl. Zum Glück verhilft ihm eine Zauberfee, die alle paar Abschnitte mal auftaucht, zu neuen Talenten. Beim ersten Treffen lernt *Rayman* seine Faust zu schleudern, im weiteren Verlauf das Klettern, das Fliegen und schließlich das schnelle Laufen. Wie üblich, gibt es wieder eine Menge Extras aufzusammeln: Neben blauen Energiekugeln, die im Zehnerpack als Eintrittskarte für Bonusrunden fungieren, sind zahlreiche Zusatzleben in den Level-Labyrinthen versteckt. Auf der Übersichtskarte gibt es Speicherstationen, die Euren Spielstand auf der Memorycard festhalten oder nach Wunsch ein Paßwort hinterlassen. *ws*



„Debütant Rayman hält sich trotz der farbenfrohen Grafikpracht an altbewährte Jump'n'Run-Prinzipien: Erstklassige Comic-Animation und viele verschiedene Spielelemente, gepaart mit abwechslungsreichen Bonusrunden, sorgen für puren – wenngleich auch konventionellen – Hüpfspaß. Spielerisch und grafisch gibt es keine großen Unterschiede im Vergleich zur Jaguar-Version festzustellen. Erst im Detail spürt ein aufmerksames Spielerauge minimale Differenzen auf. Durch eine stark erweiterte Musik- und Soundpalette wird in der Playstation-Variante eine wesentlich bessere Atmosphäre geschaffen, die das Spielspaßbarometer um einige Prozentpunkte nach oben steigen läßt. Alles in allem legen sich Hüpffreunde mit dieser CD eines der witzigsten Jump'n'Runs der letzten Zeit zu."

System: Playstation
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: CD
Hersteller: Ubisoft
Testversion: Ubisoft
Spieler: 1
Features: Speicherfunktion, Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	82%
Musik:	78%
Soundeffekte:	71%





Mit Propellerantrieb rettet sich Rayman vor dem Absturz



Raymans Welt ist riesengroß, gespickt mit witzigen Situationen: Hier ist richtiges Timing gefragt



Der Fotograf stellt einen Zwischenspeicherpunkt dar

Dicke Luft

Air Combat

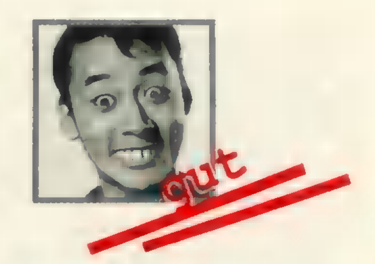
Mit einem F-117 sollte man Luftduelle tunlichst vermeiden

Feindliche Flieger sollte man bereits am Boden unschädlich machen

Piraten von Heute: Sie greifen sogar mit Flugzeugträgern an.

Mein Lieblingsflieger ist die russische SU-27

Mit der Playstation dürften die Entwickler von Namco endlich eine vernünftige Hardware-Basis für Umsetzungen ihrer Automatenspiele gefunden haben. Wie sie bereits an Mega-Hits wie *Ridge Racer* oder *Tekken* demonstriert haben, vermögen sie meisterhaft mit polygonbeschichteter Grafik umzugehen. So auch in *Air Combat*, wo wir uns in einer Welt befinden, die von einer Schar Luftpiraten ernsthaft bedroht wird. Als erfahrener Privat-Kampfpilot ist es Eure Aufgabe, sich dieser Herausforderung zu stellen. Im obligatorischen Briefing bekommt Ihr Infos über Missionsziele und Stärke Eurer Feinde. Im Verlauf des Spiels werdet Ihr feststellen, daß die Erfahrungslevel der Feinde, und somit auch der Schwierigkeitsgrad, merklich ansteigt. Gilt es zunächst wehrlose Bomber auszuschalten, müßt Ihr in späteren Missionen durch eine enge Schlucht fliegen und dabei gleichzeitig feindliche Kampfflieger und Flaks abwehren. Damit Ihr dem auch standhalten könnt, dürft Ihr Euch bei Bedarf modernere Flugzeuge kaufen, die in Eurem privaten Hangar nach und nach (max. bis zu acht) aufgenommen werden, oder Wingmänner und -frauen anheuern, die Euch im Einsatz die nötige Deckung geben. Gegen Ende des Spiels werden Euch jeweils 16 Maschinen und Wingpiloten zur Verfügung stehen, die natürlich auch bezahlt werden möchten. Besonders teuer wird es, wenn Ihr getroffen oder gar abgeschossen werdet. Dann nämlich müßt Ihr für Reparatur bzw. Wiederbeschaffung der Maschinen aufkommen. Aber keine Bange. Das nötige Kleingeld bekommt Ihr am Schluß eines jeden erfolgreich abgeschlossenen Stages als Belohnung ausgeschüttet. *tet*



„Obwohl sich das Spiel mit dem analogen Ne-G-Con-Joypad hervorragend steuern läßt, wirkt das Flugverhalten der Maschinen ziemlich unrealistisch. Das sollte jedoch niemanden übermäßig stören. Air Combat ist und bleibt ein reinrassiges Shoot'em Up, und als solches macht es nach wie vor Spaß. Die Entwickler haben sich für die einzelnen Missionen sowohl inhaltlich als auch von der Optik her viel Abwechslungsreiches einfallen lassen. Auch die Spielbalance stimmt vom Beginn bis zum Schluß. Daß es dennoch nicht zu einem Classic gereicht hat, liegt einfach daran, daß es einige Schwächen im Detail aufweist. Die teuren Wingmänner erweisen sich als absolute Nieten, der 2P-Modus als untauglich. Wer aber in beiderlei Hinsicht gerne allein fliegt, ist mit Air Combat mehr als gut bedient."

System: Playstation
Spieletyp: 3D-Shoot'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Namco
Testversion: Namco
Spieler: 1 bis 2
Features: Ne-G-Con, Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	73%
Musik:	84%
Soundeffekte:	72%

Spielspaß 77%



Spielhalle für Zuhause

Raiden Project

Für fast jedes Videospielsystem gab es bereits eine Umsetzung des legendären Spielhallen-Evergreens zu kaufen. Alle Konvertierungen stammten von Lizenznehmern und wurden im Auftrag für die jeweiligen Systeme nachprogrammiert. Der japanische Hersteller des Originalautomaten „Seibu Kaihatsu" war mit allen bisherigen *Raiden*-Heimversionen sehr unzufrieden und so ließen es sich die Jungs nicht nehmen, ihr erfolgreiches Arcade-Shoot'em-Up eigenhändig für die Playstation zu portieren. Neben dem aktuellen Vorzeigeprodukt *Raiden 2* ist als kostenlose Zugabe der komplette Vorgänger *Raiden 1* mit auf der CD. Die banale Story erspare ich Euch diesmal. Euer Kampfraumer ist mit drei Standardlasern und zahlreichen Extrawaffen bestückt, die sich erst durch das Aufsammeln von farblich unterschiedlichen Kapseln aktivieren und aufrüsten lassen. Jede hat besondere Features, die gelegentlich unverzichtbar sind, um weiter vorzudringen. Das Spielfeld scrollt von unten nach oben, die Weltraumfeinde fliegen von allen Seiten auf Euren Jäger zu und feuern gezielt in Eure Richtung. Über acht Level (bei Raiden 1 sind es neun) versucht Ihr, den Geschossen auszuweichen, um in den „Genuß" des am Ende jeder Spielstufe lauernden Endgegners zu kommen. Vor Spielbeginn tobt Ihr Euch im Option-Menü aus oder wagt ein Spielchen mit Eurem Kumpel. Als bahnbrechende Neuheit könnt Ihr sogar die Größe des Spielfeldformats bestimmten: Neben einem „Panorama-Mode", bei dem der Bildschirm bis zum Rand ausgefüllt wird, gibt es zwei zusätzliche Varianten, die den vertikal aufgestellten Monitor des Spielhallengerätes simulieren. ws



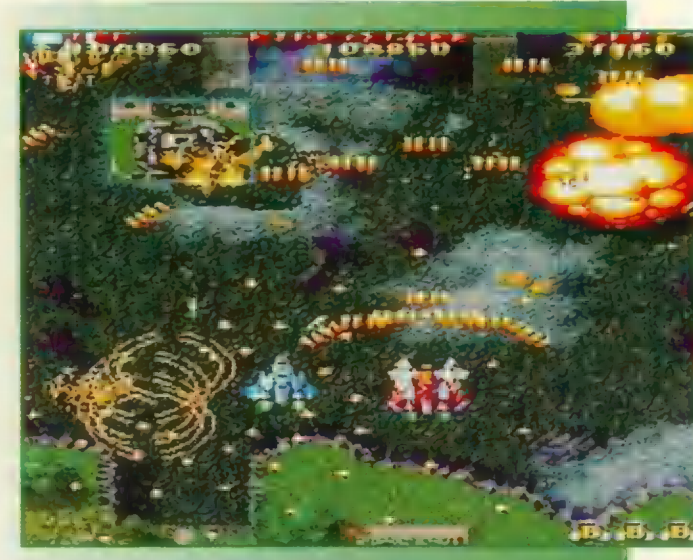
„Darauf habe ich als alter Raiden-Fan lange gewartet! Wohl dem, der eine Playstation hat und leidenschaftlicher Ballerspiel-Liebhaber ist: Auf eine derart grandiose 1:1-Umsetzung von Raiden 1+2 müssen die Besitzer anderer Konsolensysteme wahrscheinlich noch lange warten. Die Entwickler haben die Sony-Hardware kräftig hinterfragt und schinden sie über dutzende Level mit tonnenweise Sprites und imposanten Mittel-, End- und Anfangsgegnern. Darüberhinaus gleicht das Leveldesign samt Feindformationen den großen Automatenvorbildern bis ins kleinste Detail. Raiden 2 – der eigentliche Kaufgrund – ist mit vielen 3D-Effekten gespickt und wird von einer unterhaltsamen Musik begleitet. Shoot'em-Up-Freunde werden mit einer spitzen Umsetzung bedient, die in keiner Sammlung fehlen darf."

System: Playstation
Spieletyp: Shoot'em-Up
Megabit: CD
Hersteller: Seibu Kaihatsu
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, High-Score-Speicherung
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 100 Mark

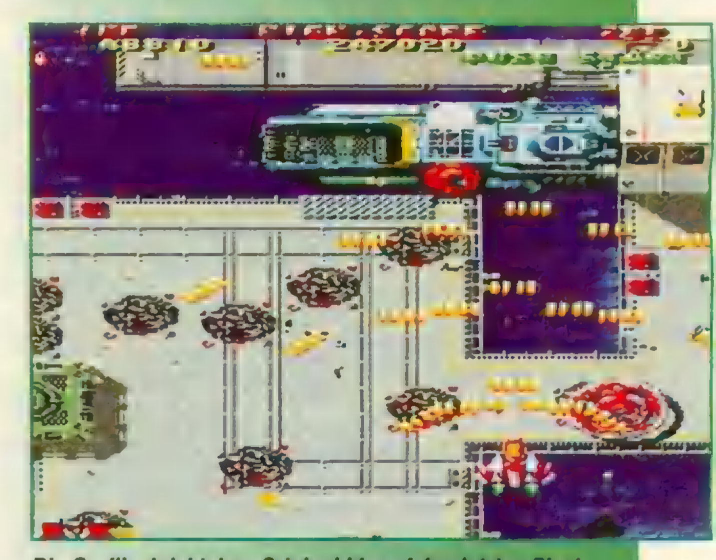
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	79%
Musik:	79%
Soundeffekte:	78%

Spielspaß 83%



Dutzende Gegnersprites greifen Euch unentwegt an



Die Grafik gleicht dem Original bis auf den letzten Pixel

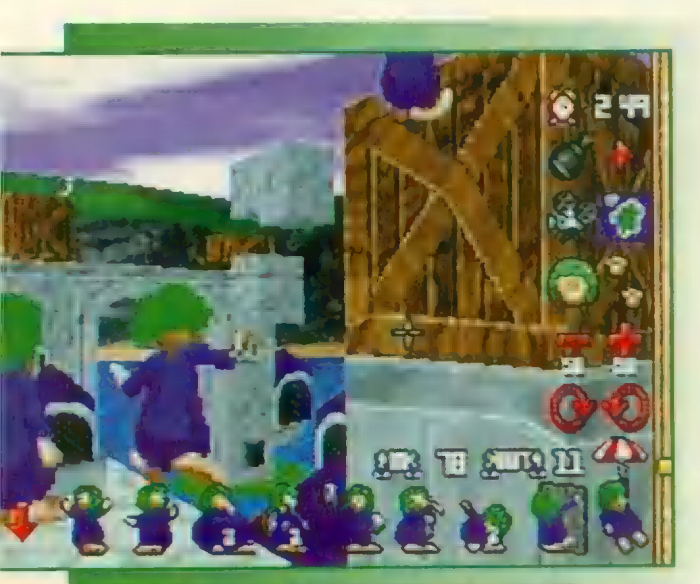






Mach mal Pause

3D Lemmings



Die Animationen sind aufwendig und zuckersüß



Mit vier Kameras verfolgt Ihr das Geschehen



Habt Ihr alle in die Luft gejagt, werdet Ihr ausgebuht

Das Spielprinzip von *Lemmings* dürfte eingefleischten Zockern so geläufig sein, wie das Alphabet (siehe x-beliebeigen "Lemmings"-Test in einer älteren Ausgabe). Trotzdem hier nochmal die Kurzfassung für Neulinge: Putzige Tierchen mit Wuschelkopf purzeln durch eine Klappe in den aktuellen Levels und müssen vom Spieler sicher zum Ausgang geleitet werden. Dazu teilt Ihr den einzelnen Lemmingen Aufgaben wie Buddeln, Klettern, Sprengen und dergleichen mehr zu. In der vorliegenden 3D-Version hat man sich bei Psygnosis gerade eine einzige neue Tätigkeit ausgedacht: Den Umleiter. Einmal aktiviert, schickt er alle nachfolgenden Wanderer um eine 90-Grad-Kurve. Am Gameplay selbst wurde etwas mehr gefeilt. Bemerkenswert ist hier der Virtual-Lemming. Mit Ihm könnt Ihr den Level durch die Augen eines beliebigen Lemmings sehen. Mußte man in den Vorläufern immer erst die Aufgabe und dann den Lemming anwählen, kehrt die neue "Highlight Lemming"-Funktion diesen Vorgang um (was zielgenaues Zuweisen erleichtert). Zur Auflockerung haben die Entwickler Seilbahnen, Trampoline, Rutschbahnen und Teleports in die 3D-Version eingebaut. Ein weiterer Unterschied zwischen 2D- und 3D-Lemmings ist die Level-Einteilung. In den Vorläufern mußte pixelgenau gearbeitet werden, die 3D-Landschaft ist dagegen in Blöcke unterteilt. Das macht das Spiel einerseits leichter, andererseits ist der Schwierigkeitsgrad durch die dreidimensionale Aufgabenstellung deutlich gestiegen. Für die Übersicht existieren in jedem Level vier frei bewegliche Kameras, zwischen denen jederzeit umgeschaltet werden kann. *js*



„Von keinem anderen Spiel gibt es so viele Versionen, wie von Lemmings und, um ganz ehrlich zu sein, mir (habe sie alle gespielt/getestet) hängt's langsam zu Hals raus. Logisch, Lemmings ist auch in 3D ein tolles Spiel. Das Spielprinzip an sich wurde ja nicht verändert. Allerdings ist die Geradlinigkeit in 3D-Lemmings verlorengegangen. Meistens seid Ihr im Pausenmodus damit beschäftigt, Kameras durch die Gegend zu schieben und herauszufinden, wo die Todesschreie der verunglückten Lemminge eigentlich herkommen. Außerdem sind nicht mehr alle Levels durch Nachdenken zu lösen. Allzuoft müßt Ihr in mehreren Versuchen herausfinden, welcher Ausgang der richtige ist. Nichtsdestotrotz, 3D Lemmings macht immer noch viel Spaß und die Musiken sind wie damals auf Nintendos Kiste ein Genuß."

System: Playstation
Spieletyp: Geschicklichkeits-Denkspiel
Megabit: CD
Hersteller: Psygnosis/Sony
Testversion: Psygnosis
Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	63%
Musik:	72%
Soundeffekte:	67%

Spielspaß 73%

Dauerbeschuß

Rapid Reload

Einige VG-Leser werden sich vielleicht noch an *Gunstar Heroes* oder *Rocket Knight Adventure* für das Mega Drive erinnern können. Ultraharte Non-Stop-Action plus ausgefuchste Gegnerscharen, sorgten für wochenlangen Ballerspielspaß. Zeitgleich mit der Playstation-Einführung können jetzt deutsche Ballerfans, in bester *Gunstar Heroes*-Manier die Feuerknöpfe massieren. Damit keine Verwirrungen aufkommen: *Rapid Reload* ist der Name der in Deutschland angebotenen Version. In japanischen Läden firmiert das Spiel unter *Gunners Heaven*. Mit *Rapid Reload* stellt Sony einen klassischen Ballerfetzer fernöstlicher Machart vor. Von der animierten Hintergrundgeschichte im besten Animestil bis hin zum exzessiven Extrawaffensystem, präsentiert sich der Horizontal-Scroller schlitzäugig. Gleich zu Anfang steht Euch ein männlicher und weiblicher Superheld zur Wahl. Eure Akteure sind sportlich, können springen, klettern oder sich feuernd auf den Boden werfen. Genregerecht lauern allerhand kleine und große Bösewichte, die oft in Formationshorden anrücken. Manche der erledigten Unholde hinterlassen ballertypische Extrasymbole, die Euere ausbaufähige Superwumme bis auf´s äußerste Maximum aufrüsten. Die Auswahl reicht von kurzzeitiger Unverwundbarkeit, Smart-Bombs und Streuschüssen bis hin zu noch mächtigerer Lasermunition. Zum Glück gibt es eine Dauerfeuerfunktion, die den Daumen vor schmerzhaften Entzündungen schützt. Sechs prall gefüllte Level mit Standardfeinden, Mittel- und Endgegner, müssen konsequent durchquert werden. An eine Paßwort- oder Memorycard-Funktion wurde leider nicht gedacht. *ws*



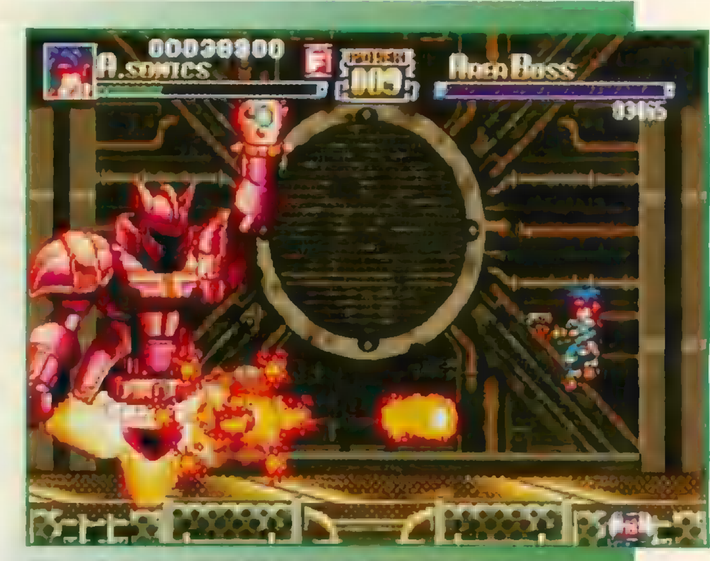
„Gleich nach den ersten Spielminuten wird klar, daß Rapid Reload die oben genannten 16 Bit-Titel sowohl grafisch als auch spielerisch in keinem Punkt übertrumpft. Technisch kann nicht viel gemeckert werden: Dutzende von Feindsprites huschen von allen Seiten über das Spielfeld, ohne daß ein großartiges Ruckeln festzustellen ist. Hier und da kommt zwar mal ein leichtes Flackern zum Vorschein, was aber insgesamt den Spielfluß nicht sonderlich stört. Viele Situationen sind verdammt unfair und fordern äußerste Konzentration. Leider haben es die Entwickler versäumt, einen Zwei-Spieler-Modus mit einzubauen; spielerische Innovationen liegen leider nicht auf Eurer actionreichen Marschroute. Davon abgesehen, motiviert die sympathisch inszenierte High-Tech-Ballerei zu immer neuen Ausflügen ins Plattformreich."

System: Playstation
Spieletyp: Action-Shooter
Megabit: CD
Hersteller: SCE
Testversion: Primal Games
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 6
Preis: ca. 100 Mark

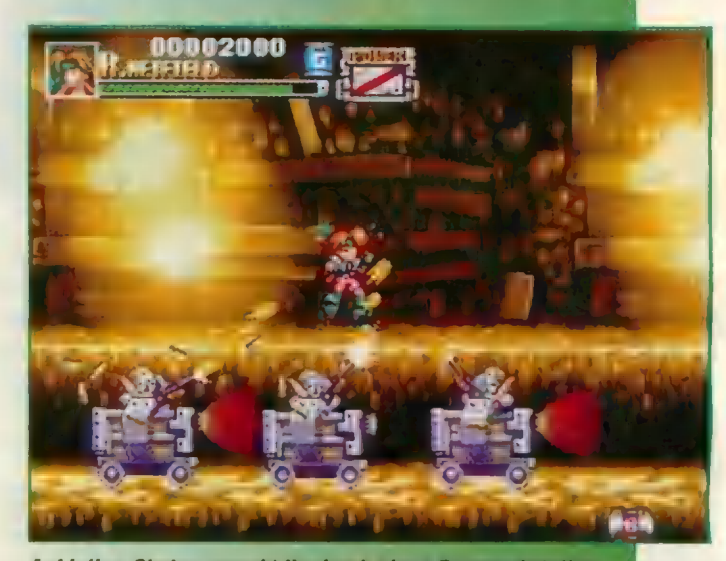
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	76%
Musik:	67%
Soundeffekte:	60%

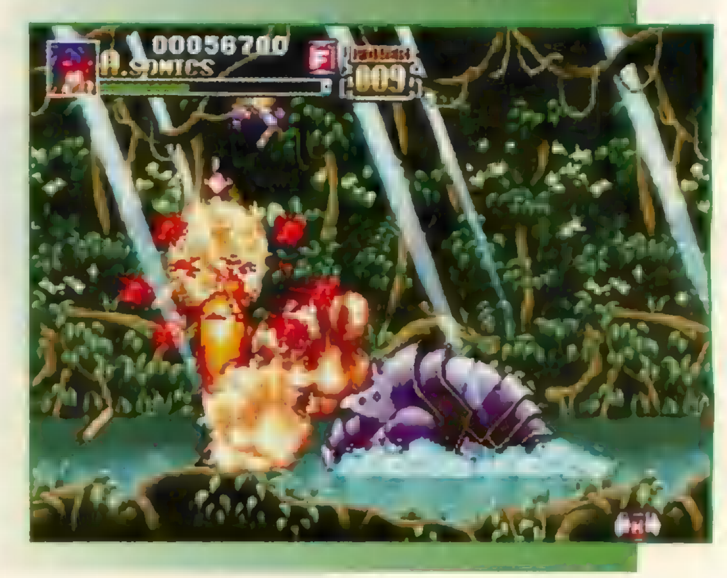
Spielspaß 75%



Mit meterhohen Robi-Mutanten habt Ihr Euch zu messen



Auf Inline-Skates rauscht Ihr durch einen Bergwerkstollen



Deluxe Pack

Twinbee

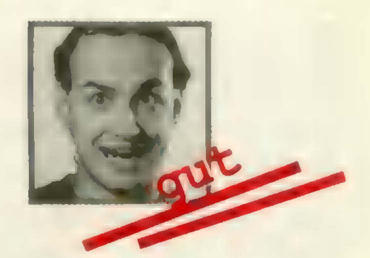
Twinbee ist zwar schrecklich niedlich, aber stellenweise etwas zu fad geraten

Paßt auf, daß Euch nicht einer der zwei Regenschirme auf die Nase fällt!

Riesenschweine mit feurigem Katarrh?- Na! Twinbee ist nichts unmöglich!

Bei diesem Boß weht Euch ein harter Wind ins Gesicht

Neben *Parodius* kommt auch die kleine Twinbee aus dem Stall der Verulkungen von Ballerspielen. Genau wie beim eben genannten Spiel findet Ihr auch auf dieser Konami-Scheibe ein altes (*Rainbow Bell Adventures*) und neues Twinbee-Abenteuer, in denen es wieder kunterbunt zur Sache geht. Während Ihr bei Teil 1 mit nur einem Hauptakteur auskommen mußtet, gibt's bei der Fortsetzung derer gleich vier, die sich vor allem beim Beam-Schuß unterscheiden. Entweder Ihr laßt einen Feuerschwall los oder traktiert die Gegnerschar mit einer Punch-Kombination (?!) und vieles mehr. Auch die guten alten Glocken aus *Parodius* erweisen Euch wieder ihren (Extra)-Dienst: Je nach Farbe, die sich durch Beschuß verändert, erhaltet Ihr Sidekicks, Speed-Ups, Schutzschilder und andere bewährte Shoot'em Up-Goodies. Daß in den einzelnen Levels mit süßen grafischen Themen wie Spielkartenland, Musiknotenreich oder einfach „Knuddelparadies" Tausende von winzigen Sprites umherhuschen und Euch das Leben schwermachen, läßt sich bei unendlich Continues leicht verschmerzen. Bei den Bossen wurde dann wieder tief in die Spaß- und Partykiste gegriffen: Riesenmädels (noch größer als in Parodius), ein Gebilde aus bunten Regenschirmen oder ein Zirkusduett, das mit Rosen um sich wirft, verleiten schon des öfteren zu einem Schmunzeln. Wenn Ihr eines Eurer dünnchen Ärmchen durch Beschuß verliert, kommt ab und zu ein Krankenwagen mit Sirene vorbei und verarztet Euch im Flug. Laßt Euch nicht so sehr von den coolen Bildern links täuschen: Die meisten Levelgegner sind ziemlich mickrig geraten. *rk*



„Das erste Twinbee auf der CD ist nach heutigen Maßstäben schlicht und einfach langweilig und macht nicht mal zu zweit beim ersten Durchspielen Spaß, aber gut, einem geschenkten Gaul schaut man nicht ins Maul. Das neuere Abenteurer hingegen, bietet einmal mehr eine kunterbunte Shoot'em-Up-Welt, die wirklich einen Heidenspaß macht beim Erkunden, aber – und das ist der Haken – nur beim erstenmal. Spielt Ihr die beiden Twinbees durch, wandert die Scheibe auf Nimmerwiedersehen in den Schrank. Wo sind nur die Konami-Spiele mit ihrer Ideenvielfalt abgeblieben, die einen immer wieder vor den Bildschirm ziehen? Zum Kauf dieses „Deluxe-Packs" kann Ich Euch eigentlich nicht raten, dann schon eher zum Ausleihen, denn gesehen haben sollte man es eigentlich schon einmal."

System: Playstation
Spieletyp: Shoot'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Konami
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü, Continue
Schwierigkeitsgrad: 2
Preis: ca. 160 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	65%
Musik:	69%
Soundeffekte:	62%



Robo-Schlägerei

Zero Divide

Es war nur eine Frage der Zeit, daß auch andere Softwarefirmen auf den Trichter kommen, ein Polygon-Beat'em-Up im erfolgsträchtigen *Thoshinden*-Stil zu veröffentlichen. Der japanische Entwickler „Zoom" hat sich jedoch nicht dazu verleiten lassen, das revolutionäre Takara-Produkt skrupellos zu kopieren. Bei *Zero Divide* stehen acht unterschiedliche Monsterroboter zur Auswahl: Die Palette dabei reicht von „Draco", einem blechernen Vertreter der Dino-Sippschaft, bis zu einem bizarren Western-Knaben namens „Wild Gun 3", der mit seiner dicken Kanone alle unliebsamen Gegner von der Bildschirmfläche pustet. In *Thoshinden* verwandten 3D-Arenen fordert Ihr Eure Kontrahenten zum ultimativen Fight auf. Am Ende erwartet Euch natürlich ein böser Oberschuft, der einige gemeine Tricks auf der Pfanne hat. Mit drei belegten Joypad-Buttons entlockt Ihr den Blechkumpanen Special-Moves bzw. Faust- und Kick-Combos, wehrt ankommende Schläge ab oder vollführt akrobatische Luftsprünge. Zahlreiche Kameraperspektiven sorgen für den notwendigen Überblick und folgen den Kämpfern auf Schritt und Tritt. Während der Keilereien zeigen Euch zwei Energiebalken die Kraftreserven Eurer Helden an. Steckt Euer Fighter zu starke Treffer ein, lösen sich bestimmte Körperteile regelrecht in der Luft auf, was sich natürlich negativ auf die Kampfkraft auswirkt. Drei Schwierigkeitsgrade könnt Ihr nebst Joypadbelegung im Option-Menü anwählen. Als weiteres Feature lassen sich komplette Kämpfe aufzeichnen und auf Memorycard ablegen. Später könnt Ihr diese in aller Ruhe aus verschiedenen Blickwinkeln nochmals zu Gemüte führen. *ws*



„Viel Neues bietet Zero Divide gegenüber Thoshinden im Grunde nicht. Auch die Idee, mit diversen Roboter-Charakteren anzutreten, ist nicht mehr die allerneueste. Allerdings bekommt Ihr hier – den Beat'em-Up-Göttern sei dank - kein weiteres Rise of the Robots vorgesetzt. Bei Zero Divide steht Euch in jeder Stage ein spektakulärer Fight bevor. Die Hintergründe sprühen vor Detailreichtum und sind mit zahlreichen 3D-Effekten versehen. Auch die Kämpfer halten sich nicht an das konventionelle Beat'em-Up-Klischee, wodurch so rasch keine Langeweile aufkommt. Technisch gibt es nicht das geringste zu bemängeln: Der Spieler bekommt keine auffallenden Polygon-Fehler Gesicht. Wenn das Spiel nicht so einfach wäre, hätte es sicher einen Top-Ten-Platz in dem Olymp dieses Genres verdient."

System: Playstation
Spieletyp: Beat'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Zoom
Testversion: Primal Game
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark

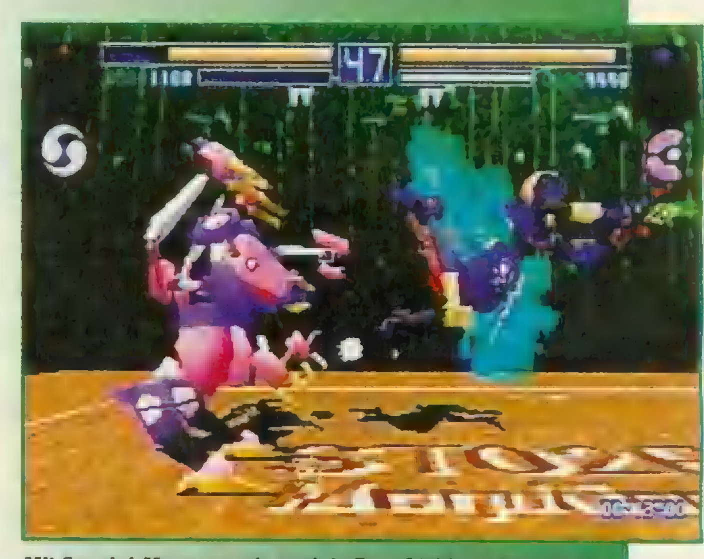
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	80%
Musik:	79%
Soundeffekte:	75%





Auch Roboter-Fighter können enorm gelenkig sein



Mit Special-Moves wurde auch in Zero Divide nicht gespart



Vollgas

Extreme Games

Nicht an den grünen Toren vorbeifahren, sonst gibts am Ende keine Kohle

Im Zwei-Spieler-Mode dürft Ihr auch mit unterschiedlichen Fahrzeugen antreten

Links der See, im Hintergrund die Berge, wie malerisch. Für gelbe Tore erhaltet Ihr Punkte.

Der grüne Balken am oberen Rand zeigt Euren Energievorrat an

Wer schon immer mal mit Skateboard, Rollerblades, Mountain Bike oder Rodel mit über 100 Sachen durch Großstädte oder malerische Landschaften rasen wollte, ist bei *Extreme Games* von Sony genau an der richtigen Stelle. Allein oder zu zweit (per gesplittetem Bildschirm) nehmt Ihr entweder an einer kompletten Saison teil oder bestreitet einfach nur ein freundschaftliches Wettrennen. Eine Saison besteht aus zwölf Rennen gegen jeweils 15 Gegner, der Schwierigkeitsgrad läßt sich in vier Stufen verändern. Vor dem Rennen wählt Ihr Euren Piloten aus 16 unterschiedlichen Charakteren, Ihr entscheidet Euch für eines der Sportgeräte und schließlich bestimmt Ihr noch den zu absolvierenden Kurs. Ihr könnt z.B. durch San Francisco, Rom oder Südamerika fahren. Falls Ihr genügend Geld verdient habt, kauft Ihr Euch stärkeres Material. Um den unterschiedlichen Hindernissen während des Rennens auszuweichen, springt Ihr oder duckt Euch, falls Euch ein Konkurrent überholt, haut Ihr ihm mit den L-R-Tasten eine vor den Latz. Die gelben, grünen und blauen Tore solltet Ihr möglichst alle durchqueren, denn dann dürft Ihr Euch nach dem Rennen im Bonus-Kurs Kohle scheffeln. Für die grünen Tore erhaltet Ihr außerdem zusätzliches Cash, bei den gelben gibt´s Punktebonus und die blauen Tore aktivieren spezielle Funktionen oder öffnen Geheimgänge. Die vier Sportgeräte unterscheiden sich durch Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und Handling. Eure Saison-Spielstände speichert Ihr auf Eure Memory Card, Falls Ihr keine besitzt, erhaltet Ihr nach jedem Rennen ein allerdings ellenlanges Paßwort. *rz*



„Grafisch erinnert Extreme Games mit schneller, sehr flüssiger und detaillierter 3D-Grafik an EAs Road Rash oder Need for Speed, nur fahrt Ihr halt mit etwas ungewöhnlichen "Fahrzeugen" durch die Gegend. Auch spielerisch überzeugt Extreme Games, der hohe Schwierigkeitsgrad auch im einfachen Level erfordert ausgiebiges Training, die abwechslungsreichen Strecken mit unterschiedlichen Anforderungen, lassen keine Langeweile aufkommen. Der Zwei-Spieler-Modus mit horizontal gesplittetem Bildschirm sorgte für spannende Kämpfe zwischen Ralph und mir, wobei wir uns natürlich meist gegenseitig die guten Plazierungen verdarben. Der Sound liefert den schon gewohnten 32-Bit-Standard mit cooler Hardrockmusik und gleich tonnenweise digitalisierter Sprachausgabe."

System: Playstation
Spieletyp: Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: Sony
Testversion: Primal Games
Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort, Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	80%
Musik:	70%
Soundeffekte:	65%

Spielspaß 69%

Kurzer Megatrip

Philosoma

Angeblich sollen sich Shoot'em Ups in Japan nicht mehr sehr gut verkaufen. Wenn sich das mal mit dem Release von *Philosoma* nicht ändert! Nach dem etwa fünfminütigen Hollywood-reifen Rendervorspann wißt Ihr, gegen wen Ihr Eure Bordkanonen zu richten habt: Eklige Aliens wie im gleichnamigen Film haben einen Stützpunkt eingenommen und Euer Geschwader, bestehend aus fünf Schiffen, läßt's in (leider nur) vier Levels ordentlich krachen. Das Besondere an *Philosoma* sind eigentlich zwei Dinge: Erstens werden Shoot'em Up-Freunde mit allen bekannten (und bisher unbekannten) Varianten dieses Genres konfrontiert. Im Spiel finden sich neben horizontal und vertikal scrollenden Passagen auch *Zaxxon*-Sequenzen und fulminante 3D-Einlagen, in denen Ihr Euer Schiff mal von hinten, mal von vorne oder sogar von der Seite seht! Zweitens wurden die eigentlichen Spielteile so genial mit gerenderten Zwischensequenzen verknüpft, daß Ihr oft nicht wißt, ob das jetzt schon wieder normaler Level ist oder nicht. Die schönste Szene findet Ihr in Level drei, wo es darum geht, in atemberaubender Geschwindigkeit durch das Innere einer Raumstation zu fliegen und dabei gleichzeitig den riesigen bewegten Schleusen auszuweichen und Gegner runterzuholen. Waffentechnisch habt Ihr zu jeder Zeit Zugriff auf vier verschiedene Systeme, von denen aber nur zwei wirklich effektiv sind: Die Vulcan-Gun zur Verteidigung nach vorne und der mickrige Streuschuß, um Feinde von hinten zu erwischen. Bei Treffern beißt Ihr nicht sofort ins Gras, lediglich Euer Schutzschild nimmt um eine Stufe ab. Beim dritten Einschlag seid Ihr hinüber. *rk*

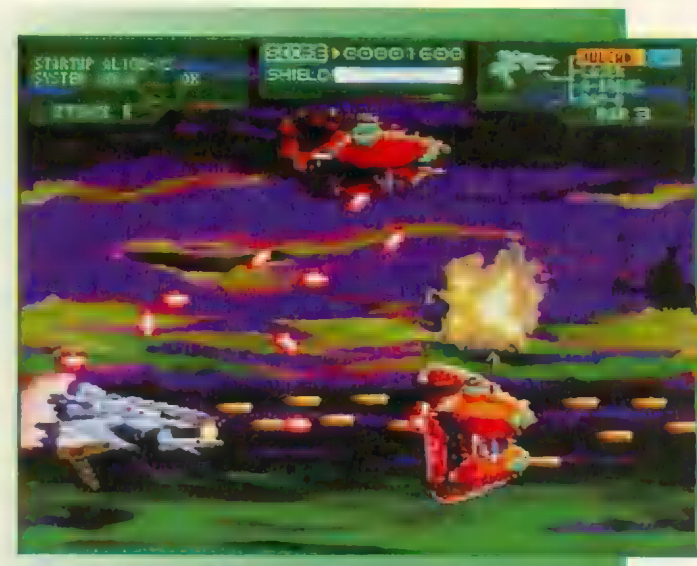


„Phänomenal! Die vier Level von Philosoma sind so genial, daß Ihr Euch wie in Trance durch die Alienhorden ballert und erst beim Abspann wieder aufwacht. Dann werdet Ihr bemerken, daß zwar erst eine Stunde vergangen ist, die sich aber gelohnt hat. Dieses Spiel eignet sich hervorragend, um mit seiner Playstation zu protzen und etwa Freunde mit Super Nintendo tierisch neidisch werden zu lassen. Manch einer mag zwar bemängeln, daß die feindlichen Schiffe an sich nicht allzu groß geraten sind, in diesem ganzen atmosphärischen Umfeld spielt das jedoch keine Rolle. Während Eures Einsatzes seid Ihr ständig in Funkkontakt mit Euren Kollegen und erlebt hautnah mit, wenn es einen von ihnen erwischt. Schade nur, daß es so kurz ist und damit die Classic-Wertung knapp verpaßt."

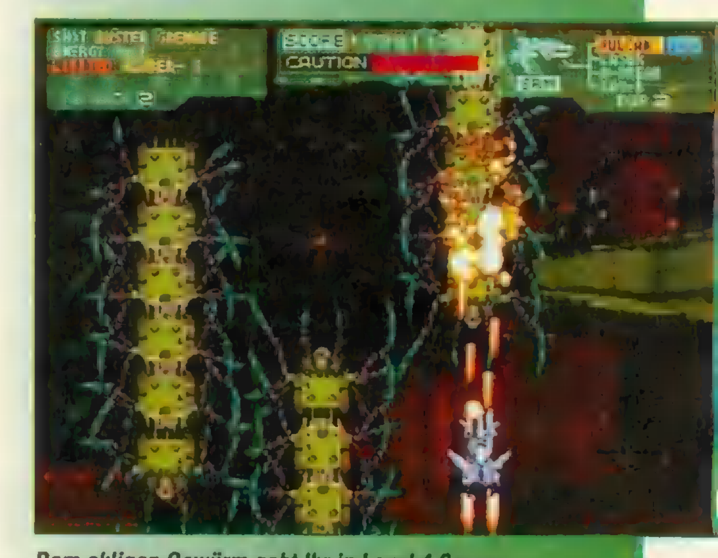
System: Playstation
Spieletyp: Shoot'em Up
Megabit: CD
Hersteller: SCE
Testversion: Archiv
Spieler: 1
Features:
Optionsmenü, Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 110 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	78%
Musik:	66%
Soundeffekte:	69%

Spielspaß 69%



In einem Level seid Ihr überdimensional groß



Dem ekligen Gewürm gebt Ihr in Level 4 Saures



Der blaue Laser: Tolle Optik, aber etwas wirkungslos

Turbo Edition

Total Eclipse



Waffe wechseln oder Aufrüsten? Taktik ist gefragt



Alles, was Ihr abschießt bringt frische Lebensenergie



In den Tunnels ist die richtige Geschwindigkeit wichtig

Beim Namen *Total Eclipse* dürfte es bei den meisten schon klingeln – richtig, gab's schon mal für das 3DO. Warum die PSX-Version "Turbo" heißt, ist mir allerdings ein Rätsel, so klein, wie die Unterschiede sind. Es ist immer noch das selbe Spiel: Eine außerirdische Rasse hat eine vergnügliche Menschenhatz beschlossen und beginnt, die gute alte Erde zu bombadieren. Ihr sollt als Elitepilot das Übel bei der Wurzel packen und startet auf dem Planeten, von dem die Raketen kamen. Dabei wechseln sich in allen Missionen Flüge über hügelige Planetenoberflächen und rasante Fahrten durch unterirdische Tunnel (mit Abzweigungen) ab. Euer Flitzer besitzt eine Energiereserve, die mit der Zeit, durch Kollisionen und feindliche Treffer abnimmt. Zerstört Ihr einen Feind oder ein Bauwerk, wird wieder aufgefüllt. Je nach aufgelesenem Extra benutzt Ihr eines von drei Waffensystemen, das über drei Stufen aufrüstbar ist. Wechselt Ihr die Waffen, fangt Ihr wieder bei Aufrüststufe Eins an. Dazu werden Euch drei Smartbombs beschert, die in Form einer eindrucksvollen Energiewand einen Teil Eures Weges leerräumen. Jetzt ratet mal, was am Ende einer Mission auf Euch wartet. Richtig, ein Boss, groß und böse. Nach dessen Beseitigung gibt's ein kurzes Paßwort zu notieren und weiter geht's. Als kleines Bonbon dürft Ihr jederzeit ins Options-Menü, um die Steuerung zu verändern, die Musik abzuschalten oder ein anderes Paßwort einzugeben. Wie sich das für ein Next-Generation-Spiel so gehört, gibt's vorneweg, zwischendrin und hintennach feine Rendersequenzen, die Euch über die Story und die Missionen auf dem laufenden halten. js



„Manchmal habe ich den Eindruck, daß einige Entwickler uns Pressefritzen absichtlich mit möglichst langen Spielenamen ärgern wollen. Naja, sei's drum, wenn's nervt wird eben abgekürzt (wer weiß noch, wofür ASSMGP2 stehen könnte?). Wenn Crystal Dynamics jetzt anfängt, 3DO-Spiele umzusetzen, dürfen wir uns ja noch auf einige "alte Hüte" freuen. Total Eclipse fand ich schon auf dem 3DO nicht so toll (wegen der miesen Steuerung). Die verschiedenen Planeten unterscheiden sich nur unwesentlich, wodurch spätestens in Runde drei, Level zwo die Langeweile einkehrt. Der einzige Ansporn zum Weiterspielen ist dann nur noch die Neugierde auf den nächsten Endgegner. Wer auf 3D-Ballerspiele abfährt, ist mit Psygnosis' Novastorm besser bedient."

System: Playstation
Spieletyp: Shoot'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Crystal Dynamics
Testversion: BMG Interactive
Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	74%
Musik:	50%
Soundeffekte:	48%

Spielspaß 66%

Hole-in-One

PGA Tour' 96

Die sehr erfolgreiche PGA-Tour-Serie von Electronic Arts findet natürlich im 32-Bit-Zeitalter ihre Fortsetzung. *PGA Tour'96* präsentiert sich im High-Tech-Gewand mit digitalisierten Spielern, Videosequenzen aus echten PGA-Turnieren und klar verständlicher Sprachausgabe. Auf zwei Kursen tretet Ihr gegen die amerikanische Golfelite an, Ihr könnt entweder einen von vierzehn Topspielern übernehmen oder Euren eigenen Golfprofi kreieren. Außer den regulären PGA-Turnieren auf 18, 36 oder 72 Löcher, dürft Ihr auch an Stroke-Play-, Skins- oder Shootout-Wettkämpfen teilnehmen, oder jedes Loch der beiden Plätze beliebig oft trainieren. Auf Wunsch überfliegt eine Kamera das zu spielende Loch vor dem Abschlag und ein Kommentator weist Euch auf Besonderheiten hin. Zuerst wählt Ihr den passenden Schläger, wobei Euch der Computercaddie den seiner Meinung richtigen vorgibt, dann verändert Ihr bei Bedarf den Schnitt, den Ihr dem Ball mitgeben wollt (Draw oder Fade). Falls Ihr mit einem Eisen spielt, könnt Ihr auch den Backspin festlegen. Die Schlagstärke bestimmt Ihr mit dem kreisförmigen Schwungbalken, um so weiter Ihr mit dem Schläger ausholt, um so weiter fliegt der Ball, um so schneller führt Euer Spieler allerdings auch den Rückschwung aus. Falls Ihr den Ball nicht in der Mitte trefft, verzieht es ihn nach links oder rechts (hook oder slice) und Ihr landet meist im Gestrüpp oder im Wald. Per Zeitlupe schaut Ihr Euch Eure besten Schläge noch einmal im Replay an. Nach jedem Loch seht Ihr das Leaderboard, außerdem dürft Ihr beliebig oft abspeichern, vorausgesetzt, Ihr besitzt eine Memory Card. *rz*



„Welcome to the Future! Ich war schon so gespannt, wie EA mit der sehr erfolgreichen Sports-Serie den Einstieg in die 32-Bit-Szene schaffen würde. Grafisch beeindruckt PGA Tour'96 zweifellos, jeder Pro wird mit einem FMV-Video vorgestellt, allerdings baut sich der Bildschirm im Spiel manchmal zu langsam auf. Spielerisch hat EAs Golfgame allerdings kleinere Schwächen, das kreisförmige Schwungmeter überzeugt mich nicht, bei den 16-Bit-Vorbildern konnte man genauer schlagen. Auch beim Putten fehlt mir der Extra-Bildschirm, die Puttlinie läßt sich nicht genau überblicken. Warum man nur zwei Golfkurse auf die CD gepackt hat, verstehe ich überhaupt nicht, sogar die Modul-Vorgänger boten wenigstens vier Kurse an. Allerdings kündigt die Anleitung schon Zusatz-CDs an, also geht es mal wieder ums liebe Geld."

System: Playstation
Spieletyp: Golfsimulation
Megabit: CD
Hersteller: Electronic Arts
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 4
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	78%
Musik:	20%
Soundeffekte:	42%

Spielspaß 76%

Jeder der 14 US-Pros wird mit seinen wichtigsten Statistiken vorgestellt. Unter "Video" seht Ihr den Spieler sogar in Aktion.

Die gelbe Markierung im Schwungmeter zeigt den optimalen Punkt, an dem Ihr den Schwung beenden solltet

Das Gitter, das sich beim Putten über das Grun legt, hilft leider nicht viel

Die gelbe Linie zeigt den Flug Eures Balls

J-League Soccer

Prime Goal EX

In der "Low"-Ansicht sieht man die Spieler besser. Innerhalb vom Strafraum ist dies die beste Perspektive.

Aus der normalen Sicht erkennt man die Mischung aus Polygon- und Pixelgrafik kaum mehr

Duelle werden interaktiv und rein zufällig entschieden

Im Spieler-Editor könnt Ihr Euren persönlichen Superstar kreieren

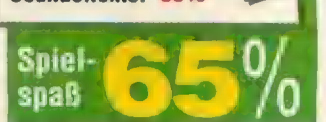
Die Fußballbegeisterung der japansichen Sportnarren will nicht abreißen. Schon jetzt steht die erst drei Jahre alte Profiliga J-League an oberster Stelle der Publikumsgunst, hinter Baseball und Sumo-Ringen (!). Auch Namco hat sich von diesem Fieber anstecken lassen und schickt *Prime Goal EX* ins Rennen. Zu Beginn wählt Ihr eine aus sechs verfügbaren Spielmodi: Vorsaison, Cup-Tournament, 2-Spieler VS, All Star, Elfmeterschießen und natürlich die komplette Saison. Aber davor könnt Ihr noch klammheimlich Euren individuellen Super-Spieler kreieren, den Ihr auch in allen Spielmodi einsetzen dürft. Wenn Ihr im Optionsmenü Spielzeit, Torwartsteuerung und den Schwierigkeitslevel eingestellt habt, geht es in das Stadion. Hier gilt es, weitere Einstellungen über Austragungsort (Heim- oder Auswärtsspiel), Tageszeit und an Eurer Mannschaftsaufstellung vorzunehmen. Als sehr nützlich erweist sich die Wahl der Taktik, die Ihr auch während des Spiels auf dem Spielfeld verändern könnt. Je nachdem, ob die eigene Mannschaft angreift oder verteidigt, lassen sich nämlich Spielerpositionen geringfügig vor- oder zurücksetzen. Wenn es zu Duellen kommt, sei es auf dem Feld oder beim Elfmeter (im Elfmeter-Modus), blendet sich eine Sequenz ein, wo sich die beiden Kontrahenden direkt gegenüberstehen. Hierbei steuert Ihr Euren Spieler bzw. den Ball per Steuerkreuz in die gewünschte Richtung. Aber auch in der normalen Gesamtansicht, deren Perspektive Ihr verändern könnt, stehen Euch eine ganze Reihe von Manövern zur Verfügung. So könnt Ihr Fallrückzieher ebenso gezielt ausführen, wie Abseitsfallen (!). *tet*



„Ein Sportspiel sollte gut koordinierbar und temporeich zu spielen sein. Leider will dies in Prime Goal EX nicht so recht klappen. Zwar gelingt es der fließenden Polygon-Grafik (Spielfeld), das Spiel optisch reizvoll und übersichtlich darzubieten, doch bei Trippel-Duellen schaltet der Bildschirm plötzlich in eine Nahansicht. Diesen Trick hat Namco vermutlich aus interaktiven Spielen abgeguckt. Die dadurch entstehende Verzögerung stoppt den Spielfluß enorm. Man ist eben "raus aus dem Spiel". Die Idee mit der komplizierten Tastaturbelegung bei Schüssen ist ebenso gewöhnungsbedürftig wie verwirrend. Beides, in Verbindung mit der schlechten Spieleranwahl (der Cursor springt zu spät oder gar nicht um) läßt dieses Spiel leider in das Feld der Mittelmäßigkeit abrutschen.“

System: Playstation
Spieletyp: Fußballsimulat.
Megabit: CD
Hersteller: Namco
Testversion: Galaxy, Dynatex
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption, Ne-G-Con
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 150 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	62%
Musik:	53%
Soundeffekte:	63%



Let it Jazz!

Hermie Hopperhead

Wenn ein Hersteller, der nicht Nintendo heißt, ein Mario-Spiel konzipieren würde, sähe es genau so aus wie *Hermie Hopperhead.* Mit diesen Worten könnte man diesen Jump'n Run von Sony Computer Entertainment umschreiben. In mehr als 70 Stages (!) hüpft und rennt Ihr durch eine Märchenwelt, wo ein Haufen Schrott ihm nach seinem Leben trachtet. So wütet Ihr durch Wälder, Rummelplätze, Höhlen und durchs Wasser, auf der Suche nach einem Ausweg aus dieser seltsamen Welt. Nachdem Hermie nämlich versehentlich in eine Mülltonne hineingefallen war, katapultierte ihn eine unbekannte Kraft auf diesen Müll-Planeten. Hier erwarten ihn allerlei Abfallprodukte wie abgenutzte Gummireifen, ledierte Blechbüchsen oder schrottreife Staubsauger, und nicht zuletzt Sterne-Extras zum Einsammeln. Aber ganz so hilflos wie man sich am Anfang fühlt, ist Hermie doch nicht. Neben gezielten Sprüngen auf die Köpfe der Gegner, gibt es im Verlauf des Spiels bis zu drei der zahllosen freilebenden (?) Eier als Waffen. Von diesen Begleitern scheint es vier farblich unterschiedliche Arten zu geben: Der blaue verwandelt sich später in einen Pinguin, der gelbe in ein Huhn, aus dem grünen schlüpft eine Schildkröte und aus dem pinkfarbenen wird ein Drache. Sie alle haben unterschiedliche Eigenschaften (der blaue ist aggresiver, der gelbe hingegen sammelt bevorzugt Sterne). Jedes der Eier durchlebt wiederum vier Entwicklungsstadien, die sich nach der Anzahl der gesammelten, und danach auf die einzelnen Charaktere untereinander aufgeteilten Sterne richtet. Wenn Ihr hingegen 300 Sterne auf Hermie selbst verteilt, bekommt Ihr ein Extra-Leben. *tet*



„Was habe ich gelacht, als ich dieses Spiel zum ersten Mal sah. Die witzigen Sprites (vor allem die Eier) sind völlig niedlich. Aber richtig vom Hocker gehauen hat mich die Dixieland-Musik, die sich wie ein roter Faden durch das Spiel zieht. Eine passendere Musik kann ich mir nicht vorstellen. Abgesehen davon hat man Vieles aus der Nintendo-Küche geklaut. Die Grafik könnte man auch genauso auf einem 16- Bit-Gerät umsetzen, und das Spielprinzip dürfte hinlänglich aus Mario bekannt sein. Lediglich das "Eier"-System bedarf einiges an Training. Diese besitzen nämlich drei Spielmodi. Der "Faust"-Modus stoppt die Eier (müssen später wieder eingesammelt werden), der "Hand"-Modus läßt sie auf die Feinde lossausen und der "Zeigefinger"-Modus dient zur Überwindung von Hindernissen."

System: Playstation
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: CD
Hersteller: Sony CE
Testversion: Galaxy, Dynatex
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 150 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	75%
Musik:	86%
Soundeffekte:	71%

Spielspaß 79%

In der dritten Welt dürft Ihr Euch im Vergnügungspark vergnügen. Hier gibt's auch die pinkfarbenen Eier, aus denen Drachen schlüpfen.

In der Unterwasser-Stage könnt Ihr Hermie nur schwer steuern

Eier wohin man auch schaut. Hier scheinen die Eier-Wesen, die Hermie begleiten zu leben.

Die gesammelten Sterne werden auf die Crew verteilt

Extreme Off-World Interceptor

Was kauf ich mir denn, ein paar Raketen, oder vielleicht doch lieber zusätzliche Nitro-Kapseln?

Die Planeten-Oberfläche scrollt schnell und fließend in alle Richtungen

Nach einem Volltreffer fliegen Euch schon mal Trümmerteile um die Ohren

Im Battle-Mode fahrt Ihr gegeneinander ohne Computer-Gegner

Als intergalaktischer Kopfgeldjäger klettert Ihr hinter das Steuer eines futuristischen Monstertrucks, der mit Minen und Raketen bewaffnet und extrem gut gepanzert ist. Gleich zu Beginn wählt Ihr zwischen vier Spielmodi – Training, Story, Arcade und Battle. Training ermöglicht Euch Übungsfahrten ohne Gegner, um Euch an die Steuerung zu gewöhnen, denn fast jeder Button am Joypad ist belegt. Der Story-Mode verblüfft Euch zunächst mit einer absolut brillianten Videosequenz, die von der Bildqualität her alles bisher gezeigte um Längen schlägt. In einer bestimmten Reihenfolge müßt Ihr Euch durch einzelne Level auf verschiedenen Planeten kämpfen, nach jeder erfolgreichen Schlacht gib´s ein Paßwort, das sich per Memory Card auch speichern läßt. Der Arcade-Mode erlaubt es, die fünf Planeten beliebig anzuwählen, am Ende jeder Welt wartet eine Art Endgegner auf Euch. Für zwei Spieler mit vertikal gesplittetem Bildschirm ist Battle gedacht, wobei Ihr ohne Computergegner gegeneinander fahrt. In jedem Mode stehen Euch Standard-Kanone, Minen und Raketen zur Verfügung, außerdem könnt Ihr mit Nitro kurzzeitig beschleunigen. Während des Rennens wechselt Ihr mit der Select-Taste zwischen zwei Perspektiven. *rz*



„Der chaotische Spielablauf von Off World Interceptor läßt keine richtige Spannung aufkommen, Euer Fahrzeug springt ständig in der Gegend rum und überschlägt sich oft, was für zuviel Bewegung auf dem Bildschirm sorgt. Außerdem hätte man vielleicht nicht alle Tasten des Joypads belegen sollen, denn in der Hektik verliert man schon mal die Übersicht und drückt auf´s falsche Knöpfchen. Trotzdem gefallen mir die PSX- und Saturn-Version besser, was an den neuen Spielmodi und der besseren Grafik liegt, wobei mir das PSX-Spiel ein wenig detaillierter vorkommt."

System: Saturn
Spieletyp: Action-Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: Crystal Dynamics
Testversion: BMG
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption, Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	63%
Musik:	74%
Soundeffekte:	66%

Spielspaß 63%

System: Playstation
Spieletyp: Action-Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: Crystal Dynamics
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort, Speicheroption, Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 110 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	63%
Musik:	74%
Soundeffekte:	66%

Spielspaß 63%

Video Games Classic

Viel Vergnügen!

Theme Park

Es wird oftmals angenommen, Videospiele müßten rasant, spannend und vor allem actionlastig sein, um in die Riege der Spitzenspiele aufgenommen zu werden. Falsch! Das wichtigste nämlich ist eine ausgereifte und geniale Spielidee, die uns Konsumenten unweigerlich in den virtuellen Bann zieht. *Theme Park* von Bullfrog ist ein solches Spiel. Es ist nicht sonderlich rasant, Action wird kaum geboten, aber spannend ist es in einem gewissen Sinne. Als Oberparkwächter ist es Eure Aufgabe, einen Vergnügungspark aufzubauen und ihn zu betreiben. Je nach Portmonnaie könnt Ihr Karussells bauen, Imbißstuben einrichten und Angetellte anheuern, um Euren Park attraktiv zu gestalten. Je mehr Menschen Eure Einrichtung besuchen, desto mehr Geld gibt es. Damit könnt Ihr neue Attraktionen bauen oder, wenn das Geld ausreicht, neue Grundstücke auf der ganzen Welt kaufen, um darauf wieder einen neuen Vergnügungspark zu errichten. Die PSX-Version besitzt zusätzlich einen 3D-Spaziegang-Modus, der nicht einmal im PC-Original enthalten war. *tet*



„Eine Wirtschaftssimulation für Kinder? ...werden sich manche denken. Daß dem nicht so ist, zeigen schon die vielfältigen Einstellungsmöglichkeiten im Menü. Es wird mit Aktien spekuliert, mit Gewerkschaften verhandelt und nicht zuletzt Forschungsprogramme für neue Einrichtungen und Buden vorangetrieben. Und das ist nicht einmal so einfach. Baut Ihr z. B. zu viele Attraktionen, oder sind die Eintrittspreise zu niedrig, geht Ihr an den Betriebskosten pleite. Wenn hingegen zu spät modernisiert wird, kommen eben keine Gäste. Die richtige Mischung könnt Ihr im Verlauf von Eurem Finanzberater, der ab und am Bildchirmrand auftaucht, erfahren. Laßt Euch also vom harmlosen Äußeren von Theme Park nicht täuschen. Es ist und bleibt ein harter Kampf um die Gunst der Besucher.“

System: Saturn
Spieletyp: Wirtschaftssimulation
Megabit: CD
Hersteller: Bullfrog
Testversion: Bullfrog
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	79%
Musik:	58%
Soundeffekte:	76%

Spielspaß 82%

System: Playstation
Spieletyp: Wirtschaftssimulation
Megabit: CD
Hersteller: Bullfrog
Testversion: Bullfrog
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	82%
Musik:	58%
Soundeffekte:	76%

Spielspaß 82%



Die Grafik ist detaillierter und farbenfroher als bei den 16 Bit-Versionen (PSX)

Die 3D-Ansicht, wo Ihr durch Euren Park spazieren gehen könnt, gibt's nur auf der Playstation (PSX)

Wenn sich Schlangen bilden, heißt es, die Warteschleife zu verlängern(SAT)



Die Saturn-Version kommt mit weniger Ladezeiten aus (SAT)

Pump Up The Jam

NBA Jam T.E.

Hakeem Olajuwon mit seinem eingesprungenen Korbleger

Der liebe Detlef darf auch wieder mitspielen

Auch Kemp beherrscht viele spektakuläre Dunks

Nach jedem Match seht Ihr coole Spielszenen aus der NBA

Schon vier Wochen vor dem offiziellen Start der Playstation in Deutschland veröffentlichte Acclaim *NBA Jam Tournament Edition.* Anfang Oktober folgte dann die Saturn-Umsetzung, da beide Spiele fast identisch sind, beziehen sich alle Angaben auf beide Versionen. Auch bei den 32-Bit-Umsetzungen stehen wieder nur zwei Mann pro Mannschaft auf dem Court. Zur Auswahl stehen Euch alle 27 NBA-Teams, falls Ihr diese besiegt dürft Ihr sogar gegen die All-Stars antreten. Im Optionsmenü bestimmt Ihr Spielgeschwindigkeit, Schwierigkeitsstufe und viele weitere Features. Falls Ihr Eure Initialen eingebt, speichert das Programm Euren Spielrekord ab (bei PSX nur mit Memory Card). Im Team-Auswahlmenü seht Ihr alle Spieler, die zur Verfügung stehen sowie Ihre Fähigkeiten in acht Kategorien. Im Match fallen sofort die riesigen Spielersprites auf, wodurch der Court im Vergleich zu den 16-Bit-Versionen viel kleiner wirkt. Für Dribblings bleibt viel weniger Platz, und der Gegner nimmt Euch öfter den Ball ab. *rz*



„Zum erstenmal kann man eine Heimumsetzung von NBA Jam bedenkenlos als Basketballsimulation bezeichnen, während die 16-Bit-Vorgänger doch eher Action-Spiele waren. Die alten Tricks funktionieren nicht mehr. Wer sich den Ball schnappt und bis zum Korb durchlaufen will, wird vom Computer gnadenlos niedergemacht. Nur mit kluger Strategie kommt Ihr vielleicht zum Erfolg. Die deutlich gestiegene Spielstärke des Computergegners motiviert echte NBA-Freaks natürlich besonders, und so bieten die 32-Bit-Umsetzungen deutlich mehr Spielspaß als alle Vorgänger. Grafisch liegen beide Versionen mit riesigen Sprites und digtalisierten Zwischensequenzen auf dem Niveau des Automaten, und der exzellente Sound von CD läßt keine Wünsche offen."

System: Saturn
Spieletyp: Basketballsimulation
Megabit: CD
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 4
Features: Speicheroption, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 110 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	80%
Musik:	69%
Soundeffekte:	83%

Spielspaß 90%

System: Playstation
Spieletyp: Basketballsimulation
Megabit: CD
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 4
Features: Speicheroption, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 110 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	80%
Musik:	69%
Soundeffekte:	83%

Spielspaß 90%

The Movie
Street Fighter

Während die Konkurrenz aus dem Hause Takara, Namco und Sega auf den 32 Bit-Konsolen schon mit revolutionären Polygon-Beat'em Ups im 3D-Stil protzt, bleibt Altmeister Capcom bei der alteingessenen 2D-Form dieser Spielart und versucht nun mit digitalisierten Figuren das Erfolgskonzept einer uns wohlbekannten Trilogie zu kopieren. In *Street Fighter-Real Battle on Film* spielt Ihr entweder als Guile die Handlung des kürzlich angelaufenen Action-Streifens nach, oder geht zum Original-Modus über, in dem man wie gehabt die Auswahl aus (fast) allen im Film auftauchenden Haudegen hat: Bis auf Fei Long, T.Hawk und Dhalsim findet Ihr alle alten Charaktere und mit Captain Sawada als Mitglied der Vereinten Nationen (das soll jetzt nicht heißen, das es im Spiel friedlicher zugeht!) auch einen neuen Kämpfer. Die Stages bestehen aus digitalisierten Sequenzen des Films und auch den Sound hat man neu arrangiert und ist dabei wohl nach dem Motto „In der Kürze liegt die Würze" vorgegangen, wiederholen sich die einzelnen Titel doch öfter während der Duelle. *rk*



„Schande über Capcom! Die Fans mit einem derart lieblos zusammengeschusterten Abklatsch der einstigen Kultserie über den Tisch ziehen zu wollen, zeugt nicht gerade von der feinen japanischen Art. Die Figuren wurden schlecht digitalisiert, sie leiden oft an akuter Farb- und Animationsarmut und wirken wie in die Hintergründe hineinkopiert. Außerdem: Ein neuer Kämpfer, dafür drei alte weniger und kaum neue Special-Moves für die Star-Riege, macht unterm Strich weniger Inhalt als noch bei den sehr guten Modulversionen. Daß den einigermaßen Beat'em Up-erfahrenen Joypadveteranen die Geschicklichkeit der Computerakteure bei fünf von acht Sternen nur ein müdes Lächeln entlockt, tut ein übriges, dem Fan vom Kauf dieser Scheibe abzuraten. Top ist nur die klassisch gute Spielbarkeit."

System: Saturn
Spieletyp: Beat'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Capcom
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	61%
Musik:	70%
Soundeffekte:	[illegible]

Spielspaß 76%

System: Playstation
Spieletyp: Beat'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Capcom
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 110 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	63%
Musik:	70%
Soundeffekte:	[illegible]

Spielspaß 76%

Ken heimst sich hier gerade den First-Attack-Bonus ein

Ein Recovery schafft man gegen den Computer ziemlich selten

Blanka kämpft als von Dhalsim erschaffenes Monster auf der Seite der Bösen

Bei Würfen seid Ihr gegenüber dem Computer im Vorteil

Doppelpack

Hyper Parodius



Das Hasenmädel hat wohl etwas gegen die Meerjungfrau

Trotz des chaotischen Kreuzfeuers bleibt das Scrolling cool

Wahrscheinlich das größte Extra im Weltraum. Körperkontakte sind jedoch tödlich.

Doppelt zu viel Gummi-Getier als im 1. Teil steht zur Auswahl

Wer kennt ihn nicht, den abgefahrensten Shoot' em Up aller Zeiten. Nach knapp drei Jahren hat sich endlich ein Nachfolger gefunden, der die Tradition des Blödelautomaten konsequent weiterführt. Die Rede ist von *Hyper Parodius*. Im Grunde ist es ja kein richtiger Nachfolger. Neben der aktuellen Version fand auch noch der gesamte erste Teil Platz auf der Silber- beziehungsweise Schwarzscheibe. Saturn- und Playstation-Besitzer können sich beider Automaten-Teile erfreuen, die jeweils für den Heimgebrauch originalgetreu umgesetzt wurden. Abgesehen vom Auswahlmenü, das nun doppelt so viele Charaktere faßt als im ersten Teil, gibt es vom Spielprinzip allerdings nichts überragend neues zu vermelden. Viele altbekannte Boßgegner wurden, diesmal jedoch in etwa doppelter Körpergröße, wiederentdeckt und tauchen abermals als Gegner auf. Grafik und Sound wurden Angesichts der technischen Möglichkeiten um einiges aufgepeppt. Unterschiede zum *Hyper-Parodius*-Originalautomaten sind somit kaum mehr auszumachen. Wozu also noch in die Spielehalle gehen? *tet*



„Wer bis jetzt noch nicht in den Genuß dieses legendären Spiels gekommen ist, sollte sich eine Anschaffung ernsthaft überlegen. Nicht nur, daß auch der komplette erste Teil mit auf die CD gepackt wurde, insbesondere die Saturn-Version glänzt zudem noch durch ein durchgehend ruckelfreies Scrolling, was nicht einmal auf dem Automaten erreicht wurde. Auf der Playstation hingegen gibt's nach wie vor an einigen komplexeren Stellen Verzögerungen beim Sprite-Routenlauf. Aber merkliche Qualitätsverluste gegenüber dem Original-Automaten sind auch auf dieser Umsetzung nicht zu beklagen. Etwas anderes läßt mich jedoch stutzig werden. Wenn man Teil 1 und 2 vergleicht, fällt sofort auf, daß die Entwickler in die neue Hyper-Version vieles aus dem ersten Teil einfach nur hinüberkopiert haben. War es Einfallslosigkeit oder nur Faulheit?"

System: Playstation
Spieletyp: Shoot'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Konami
Testversion: Archiv
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	84%
Musik:	82%
Soundeffekte:	80%

Spielspaß 84%

System: Saturn
Spieletyp: Shoot'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Konami
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: [illegible] bis 7
Preis: ca. 150 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	85%
Musik:	82%
Soundeffekte:	80%

Spielspaß 84%

Polygon-Salat

Exector

Wie kommt ein Hersteller eigentlich an eine Playstation-Lizenz? Nun, die Frage läßt sich sehr einfach beantworten: Wenn er schwarze Polygone auf schwarzem Grund zeichnen kann. Die Programmierer von Arc System Works können offenbar nicht einmal dies. *Exector* sollte eigentlich ein 3D-Shoot'em Up werden. In einem Kampfroboter sitzend, stampft Ihr durch ein futuristisches Dungeon, um nach einem verschollenen Raumschiff zu suchen. Zu Beginn seid Ihr mit einfachen Laser-Kanonen und Zielraketen ausgestattet. Im Verlauf des Spiels jedoch, könnt Ihr Euer Waffenarsenal durch herumliegende Items und Hinterlassenschaften diverser Feinde anreichern. Eure Hauptaufgabe ist es, die Verbindungstür zum nächsten Level zu finden. Die gesamte Grafik basiert dabei auf Polygonen, die sich mehr oder weniger im Rohzustand, also ohne jegliche Texturen präsentieren tet



Als Standbild sieht [illegible] ja noch lustig aus. Aber im Spiel wird Euch das Lachen schon vergehen.



„Noch nie habe ich in einem Spiel so viele Grafikfehler auf einem Haufen gesehen, wie in Exector. Diejenigen, die dieses Verbrechen begangen haben, müssen es ja nicht selbst spielen. Aber sie könnten wenigstens an die armen, armen Spiele-Redakteure denken, die es testen müssen... Wenn ein 3D-Shoot'em Up mit solchen Mängeln ausgestattet ist, kann die Spielbarkeit auch nicht besser sein. Man muß die Gegner erst richtig sehen können, um auf sie zu zielen. Aber was passiert da? Ständig tauchen roboterartige Zweibeiner vor dem Fadenkreuz auf, die eigentlich gar nicht zu sehen sein dürften, weil sie in Wirklichkeit hinter einer dicken Stahlwand stehen."

System: Playstation
Spieletyp: 3D-Shoot'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Arc System Works
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 150 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	12%
Musik:	46%
Soundeffekte:	23%

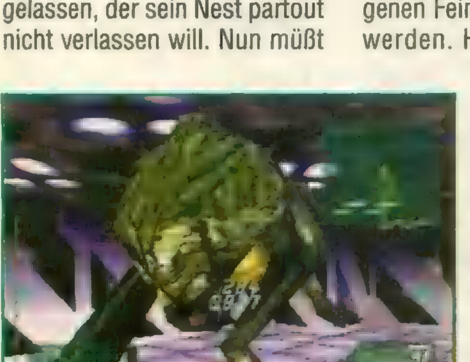


Spielspaß 15%

Blutsauger

The DNA Imperative

Auch im Jahre 2038 gibt es noch keinen weltweiten-Frieden. Als Mech-Roboter-Pilot im Dienste der UNO ist es nun Eure Aufgabe, Bio-Monster und allerlei mechanisches Gesindel aus einer geheimnisvollen Antakrtis-Forschungsstation hinauszuschmeißen. Leichter gesagt als getan, denn aus unerklärlichen Gründen hat sich tief im Inneren der Station ein prähistorischer Mutant namens Kileak niedergelassen, der sein Nest partout nicht verlassen will. Nun müßt Ihr Euch den Weg nach unten kämpfen. Unterwegs seid Ihr auf Items und Waffen angewiesen, die verstreut im Dungeon liegen oder von geschlagenen Feinden zurückgelassen werden. Habt Ihr einmal die Tür zum Lift gefunden, geht es hinunter in den nächsten Level, wobei der Spielestand automatisch abgespeichert wird. tet



Einer flog wohl über´s Kileak-Nest: Wir werden auf´s freundlichste begrüßt



geht so

„Wieder einmal beschert uns die Spielewelt ein 3D-Shoot'em Up, das von der Grafik her zwar überzeugend, doch vom Spielumfang so dünn wie ausgelaugte Magermilch wirkt. Auch wenn man zunächst von der detaillierten Polygontexture-Grafik fasziniert ist, fällt das Spannungsbarometer schon nach wenigen Levels in den arktischen Keller. Die Dungeons sind einfach zu simpel konstruiert und zudem schlecht bewacht. Man kommt nur selten in eine Situation, wo man eben um sein virtuelles Leben fürchten muß. Es ist jedoch tröstlich, daß sich wenigstens das optische Umfeld in jedem Level verändert."

System: Playstation
Spieletyp: 3D-Shoot'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Sony CE
Testversion: Dynatex
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

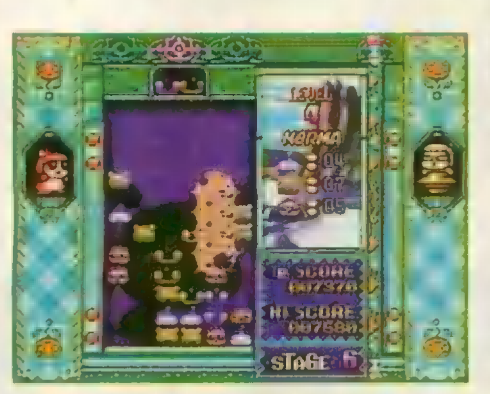
Grafik:	69%
Musik:	72%
Soundeffekte:	69%

Spielspaß 65%

Völlig fertig

Hebereke Station

Die Playstation-Variante des *Dr. Robotnik*-Clones *Hebereke Popoon* (SNES) wurde mit einem Modus versehen, das sich schlicht “Popoitto” nennt und einige Features beinaltet, die das Leben eben schwerer machen. So dürft Ihr in Popoitto auch diagonale Linien aufbauen, die je nach Wahl auch durch Vierer-Ketten gelöscht werden können. Ferner bekommen die Charaktere unterschiedliche Special-Moves. Aber Achtung: Je komplexer die Einstellung, desto unübersehbarer wird das Ganze. Oft weiß man nicht, warum man gewonnen hat, besonders wenn man zu zweit gegeneinander spielt (empfehlenswert). Es liegt wahrscheinlich daran, daß sich Kombinationen und somit auch Special-Moves von alleine aufbauen.Die Hauptschwierigkeit jedoch liegt darin, die feststehenden Steine (Poroporos) durch gleichfarbige Slimes (Popoons) zu eliminieren. Bei Combos wird ein Special Move in Kraft gesetzt, der Slimes auf die Gegnerseite schleudert. tet



Laßt Euch vom völlig abgedrehten Sound nicht täuschen. Es wird bitterernst!



gut

„Popoon oder Popoitto? – das ist hier die Frage. Was der weltbewegende Unterschied zwischen diesen beiden Disziplinen nun ist, steht in den Sternen. Eigentlich ist Popoon lediglich ein Popoitto mit vertikal oder horizontal angeordneten Poroporos, die durch eine Tripel-Konstruktion wiederum zu einem Vakuum kollabieren können, aber nicht müssen (näheres siehe Anleitung). Im Klartext: Es ist im Grunde Dr.Robotniks... eben auf Abwegen. Wer's jedoch genau wissen möchte, sollte sich die deutsche Version besorgen. Dann werdet Ihr feststellen, daß unser Held nicht “Hebereke” sondern nur “Hebe” heißt. Und wenn Ihr einen Kumpel an den 2P angeschlossen habt, ist der Spaß nicht mehr zu bremsen. Leider weiß man oft nicht, warum man gewonnen oder verloren hat."

System: Playstation
Spieletyp: Tetris-Clone
Megabit: CD
Hersteller: Sunsoft
Testversion: Laguna
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	47%
Musik:	65%
Soundeffekte:	43%

Spielspaß 69%

Lachnummer
Power Serve

In Japan steht *Power Serve* als *Ground Stroke* in den Läden, in Europa wird die erste Tennissimulation fürs PSX von Ocean vertrieben. Zur Auswahl stehen Euch vier männliche und vier weibliche Tenniscracks, die äußerlich stark an bekannte Spieler erinnern, besonders Andre Agassi, Pete Sampras und natürlich Steffi Graf erkennt sogar der Tennislaie. Ihr tretet alleine oder paarweise zu einem Single- oder Doppelmatch an, per Memory Card speichert das Programm Eure Erfolge. Während des Spiels stehen Euch verschiedene Perspektiven zur Auswahl, darunter auch ein horizontal oder vertikal gesplitteter Bildschirm für den Zwei-Spieler-Modus. Auch alleine dürft Ihr die Betrachtungsweise beliebig wechseln, es gibt sogar eine (sinnlose) Kamera, die sich ständig um den Spieler dreht. Jede Szene läßt sich nochmal in Zeitlupe aus verschiedensten Blickwinkeln betrachten. *rz*



Andre drischt gerade eine Vorhand übers Netz, falls man hier von dreschen sprechen kann



„Die Entwickler waren offensichtlich so mit der Grafik beschäftigt, daß sie die Spielbarkeit völlig unbeachtet gelassen haben. Die vielen verschiedenen Perspektiven und flüssigen Animationen beeindrucken denn zu Beginn auch, aber schon nach dem ersten Ballwechsel merkt man, daß irgendwas faul ist. Wie sehr man sich auch anstrengt, kein Ball geht ins Aus, die Schläge haben immer die selbe Länge und Härte. Von Top Spin oder Slice haben die Programmierer offensichtlich noch nie was gehört. Wieso integriert man eine Kamera, die sich pausenlos um den Spieler dreht, so daß man den Ball nicht kommen sieht, wenn die Kamera gerade nicht in Richtung Gegenspieler zielt?"

System: Playstation
Spieletyp: Tennissimulation
Megabit: CD
Hersteller: SPS
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 3
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	64%
Musik:	25%
Soundeffekte:	47%

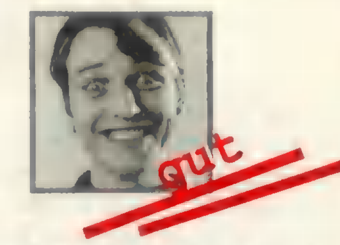
Spielspaß 19%

Fire, Ice & Dynamite
Novastorm

Weltrettung ist einmal mehr das Gebot der Stunde. Ein mächtiger Militärcomputer terrorisiert die Menschheit und muß zerstört werden. Als Held schwingt Ihr Euch auf den Pilotensitz eines Kampfraumers und düst los. *Novastorm* ist als 3D-Scroller angelegt. Euer Raumschiff seht Ihr dabei von hinten, während die Umgebung unter Euch vorbeiscrollt. Genau hier liegt das Besondere von *Novastorm*: Sämtliche Landschaften, Korridore und Endgegner sind brilliant vorgerendert und als Film auf CD abgelegt. Das heißt natürlich nicht, daß Ihr nicht irgendwo anstoßen könnt. Endgegner werden ganz normal beschossen und getroffen, kommt Ihr einem hervorstehenden Landschaftsdetail zu nahe, droht Euer Absturz. Die Feinde, die auf dem Weg zum Endgegner um Euch herumschwirren, kommen aus allen Richtungen und hinterlassen aufrüstende Extras. Da die Filmbestandteile von *Novastorm* so umfangreich sind, erscheint das Spiel auf zwei CDs, die Ihr nach der Hälfte des Weges wechselt. js



Obwohl die Umgebung als Film abgelegt ist, könnt Ihr überall anstoßen



„„Action total" scheint das Motto von Novastorm gewesen zu sein. Bei der Geschwindigkeit, mit der das Spiel abläuft, ist auch der Shoot'em-Up-Spezialist reichlich gefordert. Die Stellen, die bei den ersten Versuchen als unfair erscheinen, sind mit etwas Übung irgendwann zu meistern, da die Feinde immer in den selben Formationen daherkommen. Die psychodelische Umgebung gibt Novastorm irgendwie etwas bombastisches. Da können Eure Raumer und auch die „Durschnittsfeinde" nicht ganz mithalten. Die erscheinen etwas fuzzelig. Ein Geschwader habt Ihr gerade zu einem Extra zerblasen, das nächste steht schon auf der Matte und Ihr habt keine Zeit, das begehrte Extra aufzusammeln. Auf die Dauer läßt die Häufigkeit solcher Situationen doch etwas Frust aufkommen. Nichtsdestoweniger ist Novastorm ein spannendes Shoot'em Up."

System: Playstation
Spieletyp: Shoot'em Up
Megabit: 2 CDs
Hersteller: Psygnosis
Testversion: Psygnosis
Spieler: 1
Features: Highscores
Schwierigkeitsgrad: 7 bis 8
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	72%
Musik:	65%
Soundeffekte:	58%

Spielspaß 65%

Büchsenöffner

Metal Jacket

Dieser Titel war schon angekündigt, als es noch keine Playstation zu kaufen gab. Lang, lang hat's gedauert, doch nun könnt Ihr das erste japanoide Spiel mit Link-Option zocken. Abgesehen davon, hebt sich *Metal Jacket* kaum von anderen Spielen dieser Machart ab. Ihr wählt einen Roboter Eurer Träume, modifiziert ihn und begebt Euch entweder in den Combat- oder Mission-Modus, die jeweils auch in der 2P-Link-Ausführung vorhanden sind. Im Combat-Modus dürft Ihr Euch ein Areal aussuchen, wo anschließend die Polygonschlacht stattfinden soll. Ihr könnt zwei Typen von Waffen, nämlich die Standard- und die Spezial-Waffe, mit Euch führen, mit denen Ihr per Fadenkreuz auf Eure Kontrahenden (im Link-Modus könnt Ihr Euch verbünden) schießt. Ob es eine Euro-Version davon geben wird, stand bei Redaktionsschluß leider noch nicht fest. *tet*



So deutlich wie hier, seht Ihr Eure Kontrahenden meistens nicht. Sie hopsen nämlich ständig hin und her.



„Wer Metal Jacket sowohl alleine als auch per Link zu Zweit gespielt hat, wird merken, wofür dieses Spiel gedacht war. Nämlich für das Link-Spiel. Eigentlich macht es nur im 2P-Modus so richtig Spaß. Im Alleingang könnt Ihr gegen maximal sieben computergesteuerte Gegner-Mechs antreten. Sonderbar ist, daß dabei das Spiel immer noch weiter geht, wenn Ihr ins Gras beißt – eben mit den restlichen verbleibenden Computer-Mechs. Ihr könnt lediglich dabei zusehen, bis nur noch einer übrig bleibt. Meines Erachtens, ein völlig überflüssiges Feature. Wenn bloß die Stages groß genug wären, hätte man zumindest strategisch anspruchsvollere Hetzjagden veranstalten können."

System: Playstation
Spieletyp: 3D-Shoot'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Sony CE
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2 (Link)
Features: Link-Option, Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 150 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

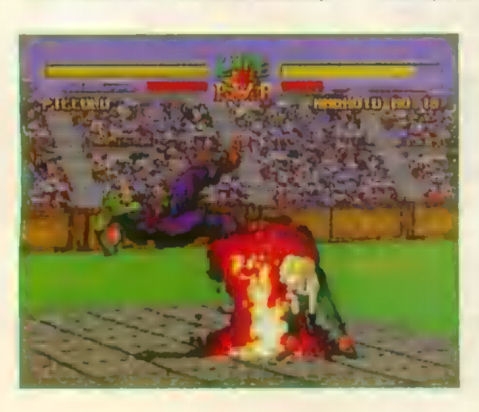
Grafik:	72%
Musik:	56%
Soundeffekte:	75%

Spielspaß 62%

Kinderkram?

Dragon Ball Z

Wer hätte das gedacht! Die ewig niedliche Anime-Serie von Akira Toriyama erfährt sogar eine Umsetzung auf einer 32 Bit-Konsole. Genau wie auf Super Nintendo, Mega Drive, PC-Engine, usw usw... darf sich *Dragon Ball Z - Ultimate Battle 22* zur Genre des Beat'em Ups zählen. Diesmal jedoch könnt Ihr aus sage und schreibe 22 Kämpfern wählen. Angefangen vom Helden Goku reicht die Kämpfer-Palette bis hin zum Bösling Darbler. Mit und zugleich gegen diese Kopffüßler bestreitet Ihr entweder im 1P-, 2P-, Tournament- oder Build Up-Modus irrwitzige Kämpfe mit allen erlaubten und unerlaubten Griffen. Die Kämpfer können sogar in der Luft schweben, worurch die Angriffstaktik neue Dimensionen erreicht. Interessant für Rollenspieler (hä?) wäre der Build Up-Modus. Hier könnt Ihr einen Kämpfer zum Super-Fighter aufmotzen. Sinnigerweise kann der aufgepowerte Kämpfer nur im besagten Built Up-Modus auftreten. *tet*



Wenn man sich zu wehren weiß, ist auch der Tournierkampf ein Klax



„Ich weiß nicht, wie lange diese Mega-Anime-Serie nun im japanischen Fernsehen läuft (bestimmt schon zehn Jahre). Aber anscheinend gehört Dragon Ball Z immer noch zu den beliebtesten im ganzen Land. Daß dieses Spiel auch diesmal ein Beat'em Up sein würde, hätte auch meine Großmutter mit 100%iger Sicherheit erraten können. Das eigentlich neue an dieser Playstation-Version sind nicht die 22 Kämpfer oder die Anime-Sequenzen zwischendurch. Nein, neu ist der Built Up-Modus, wo Ihr einen Kämpfer Eurer Wahl trainieren könnt. Wenn Ihr glaubt, einen hinreichend starken Kämpfer ausgebildet zu haben, speichert Ihr ihn auf der Speicherkarte ab, geht zu einem Freund und laßt ihn dort gegen seinen aufgepowerten Recken antreten."

System: Playstation
Spieletyp: Beat'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Bandai
Testversion: Dynatex
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 150 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	62%
Musik:	56%
Soundeffekte:	68%



Germanomanie
Zeitgeist

Warum nicht mal einen deutsch gestylten Shooter auf den Markt bringen? Eben, dachte sich Taito (Japan!), und hier ist *Zeitgeist*, ein Ballerspiel im *Starfox*-Gewand (Super Nintendo). Dabei waren die Designer aber nicht durchgehend konsequent. Ihr findet zwar Gegner wie „Hornisse“, aber auch viele englisch und japanisch angehauchte Namen in der Gegnerpalette. Vom Spielprinzip handelt es sich hier um einen 3D-Shooter, bei dem Ihr Euer Schiff wahlweise von hinten seht oder die Action aus der Pilotenkanzel betrachtet. An Bewaffnung wurden nur ein ordinärer, nicht aufrüstbarer Laser und Homing Missiles in unbegrenzter Zahl installiert (siehe *Layer Section*, Saturn, selbes Haus). Auch hier blinken die Gegner auf, wenn Euer Suchkreuz sie erfaßt und das heißt dann „Feuer frei“ für Eure Raketen. *Zeitgeist* bietet übrigens fast so einen schönen Render-Vorspann wie *Philosoma*. rk



Yeah! Die Homing Missiles fliegen unaufhaltsam ihrem Ziel entgegen



geht so

„Taitos erstes Playstation-Werk ist zwar technisch ordentlich gemacht, aber neben einem wunden Finger vom vielen Ballern gibt's nicht viel an Spielspaß abzustauben. Das liegt unter anderem daran, daß Ihr die blitzschnell auf Euch zukommenden Salven meist noch gar nicht realisiert habt, da schlagen sie auch schon gnadenlos ein und kosten Euch Schildenergie. Zudem sind die Levelbosse einfach eine Spur zu hart geraten und geben selbst nach minutenlangem Dauerbeschuß nicht kleinbei. Rücksetzpunkte (außer am Levelanfang) gönnte man dem armen Spieler auch nicht. Hartgesottene Shooter-Fans sollten trotzdem mal probespielen. Vielleicht reizt ja auch der Name...“

System: Playstation
Spieletyp: Shoot'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Taito
Testversion: Primal Games
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	62%
Musik:	57%
Soundeffekte:	70%



Spielspaß 52%

Battlezone
Cybersled

Bereits vor zwei Jahren tauchte *Cybersled* erstmals in den heimischen Spielhallen auf. Das Gameplay gestaltet sich simpel: Ihr könnt aus sechs futuristischen Kampfpanzern auswählen. In 3D-Kampfarenen jagt ihr gleichgesinnten Kontrahenten nach und versucht, diese mittels Laserstrahl oder Homing-Missile zu eliminieren. Zufällig auftauchende Extras sorgen für Munitionsnachschub und bedienen Euer Gefährt mit neuer Lebensenergie. Vorberechnete Zwischensequenzen versuchen das recht schlichte Shoot'em-Up interessanter zu gestalten. Zusätzlich haben die Namco-Desginer das PSX-*Cybersled* einem Face-Lifting unterzogen und die kahlen Polygon-Kulissen mit Texturen überzogen. Wem das “nackte” Original lieber ist, stellt einfach im Optionsmenü auf den gewünschten Modus um. Wer gerne gegen einen Kumpel antreten will, muß sich mit einem gewöhnlichen Split-Screen-Modus begnügen. Leider werden keine Highscores oder sonstige Spielstände auf Memorycard gespeichert. ws



Bei Namco's Cybersled gibt es nur ein erklärtes Spielziel: Aufspüren, Zielen und Feuer frei!!



geht so

„Mit der phänomenalen Ridge Racer-Konvertierung schien Namco ein Garant für Qualitätsspiele zu sein. Warum jene Softwarezauberer dann ihr Talent an einer Umsetzung ihres mittelmäßigen Spielautomaten vergeuden, konnte bis heute keiner verstehen. Nun gut, da aufgebohrte Arcade-Umsetzungen gerade schwer in Mode sind, sollte man Cybersled einmal von der objektiven Seite betrachten. Hier hat die Playstation-Umsetzung, sowohl grafisch als auch akustisch, einiges mehr zu bieten als das Spielhallenoriginal, dennoch bleibt es bei einem simplen Abschießspiel, das sich besonders in heimischen Gefilden sehr schnell zur Langweil-Nummer entwickelt. Zu empfehlen ist Cybersled nur hartgesottenen Fans des Automaten, die mit der annehmbaren Konvertierung sicherlich ihren Spaß haben werden. Alle anderen lassen am besten die Finger davon.“

System: Playstation
Spieletyp: Action-Shooter
Megabit: CD
Hersteller: Namco
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	65%
Musik:	60%
Soundeffekte:	51%

Spielspaß 61%

Zubehör Playstation

Die Playstation gibt es zwar erst seit kurzer Zeit in Deutschland, doch schon stapelt sich das Zubehör bei den Händlern.



Ascii-Joystick

Für 120 Mark bietet Euch Sony einen ausgezeichneten Joystick mit Microswitches und Dauerfeuer. Dieser unverwüstliche Stick gehört zur Grundausstattung jedes Beat'em Up-Freaks. In naher Zukunft will Sony außerdem einen analogen Joystick mit zwei Steuereinheiten veröffentlichen, der vor allem für Flugsimulationen gedacht ist (Preis steht noch nicht fest.



Joypads

Sony selbst vertreibt auch das *Ascii-Pad* (70 Mark), das zwar eine Dauerfeuerfunktion besitzt, aber nicht so gut in der Hand liegt wie das Original-Pad. Sunsoft bietet das programmierbare *Sunstation-Pad*, Euer Händler informiert Euch gerne über weitere Pads.



NeGcon

Das NeGcon ist ein analoges Joypad, das von Namco speziell für Rennspiele entwickelt wurde. Vo allem bei *Ridge Racer* merkt man den Unter-



schied zu einem normalen Pad, denn Kurven lassen sich enger und genauer ansteuern. Für 100 Mark erhalten zumindest Rennfans mit dem NeGcon ein sinnvolles Zubehör.

PSX-Maus

Natürlich bietet auch Sony eine Maus für die Playstation an, die vor allem 3D-Lemmings-Fans zu schätzen wissen. Auch bei Adventures wie z.B. *Discworld*, erweist sich die 70 Mark teure Maus als nützliches Extra.

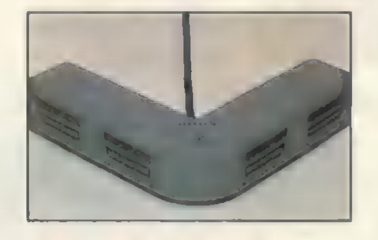


Universal Adapter

Import-CDs aus den USA oder Japan funktionieren auf europäischen Playstations nicht. Datel, die Entwickler des Action Replays, arbeiten gerade an einem Universal-Adapter, der noch vor Weihnachten auf den Markt kommen soll. Welche Form das Gerät haben wird oder wie es funktionieren soll, wollte uns der Mitarbeiter von Datel nicht verraten.

Multi-Tap

Für zünftigen Gruppenspaß sorgt das Multi-Tap, an das Ihr bis zu vier Joypads anschließen könnt. Gebraucht wird es in erster Linie bei Sportspielen wie Acclaims *NBA Jam T.E.* oder der EA-Sports-Serie. Da das Teil noch nicht erhältlich ist, konnte uns Sony auch noch keinen Preis nennen, aber so um die 70-80 Mark werdet Ihr dafür schon hinlegen müssen.



Link-Kabel

Mit dem Link-Kabel könnt Ihr zwei Playstations verbinden und so z.B. *Wipeout* gegeneinander spielen, vorausgesetzt Ihr habt auch zwei Monitore und zwei Exemplare des jeweiligen Programms. Das Link-Kabel kostet ungefähr 50 Mark und ist bereits im Handel erhältlich.



Action Replay

Das Action Replay (ca. 80 Mark) ist eigentlich nur eine spezielle Memory Card, auf der schon besonders günstige Spielstände gespeichert wurden. Es gibt keine Codes, die ihr eingeben könnt, d.h. es Datel wird wohl alle paar Monate ein neues Action Replay veröffentlichen.

Memory Card

Die Playstation besitzt keinen internen Speicher, deshalb braucht Ihr unbedingt eine Memory Card, die ca. 50 Mark kostet, falls Ihr Eure Spielstände oder Rekorde sichern wollt. Laut Sony schnappt sich fast jeder Käufer einer Playstation auch gleich so eine Memory Card. Mit dem internen Memory Manager könnt Ihr übrigens Eure Spielstände auch von einer Card zur anderen kopieren.



Anschlußkabel

Jede Konsole ist nur so gut wie der Fernseher, auf dem sie läuft. Für das optimale Bild braucht man das bestmögliche Anschlußkabel. Das mitgelieferte Videokabel bringt zwar ein akzeptables Bild, besser wäre aber ein RGB-Scart-Kabel, das der asiatische Hersteller Fire jetzt anbietet. Auch Sony selbst will demnächst ein RGB-Kabel für ca. 80 Mark rausbringen. Wer die Playstation nur über den TV-Adapter anschließen kann, spart sich das Geld für die Konsole lieber, denn das Bild ist einfach zu schlecht. *rz*



BRANDHEISS!

SONY



Playstation

Spiele

Titel	Preis
[illegible] Trilogy *	89,95
Air Combat	89,95
[illegible]	89,95
Battle Arena Toshinden	89,95
Casper *	[illegible]
Cybersled *	89,95
Destruction Derby	99,95
Discworld	89,95
Extreme [illegible] *	89,95
[illegible]	89,95
Goal Storm *	89,95
John Madden Football [illegible] *	89,95
Jumping Flash	89,95
Kileak the Blood	89,95
Krazy Ivan *	89,95
[illegible]	89,95
NBA Jam Tournament Edition	89,95
NHL Hockey 96 *	89,95
Novastorm	89,95
Panzer [illegible] *	89,95
[illegible]	89,95
PGA Tour Golf [illegible] *	89,95
[illegible] *	89,95
Primal Rage *	89,95
Rapid Reload	[illegible]
Rayman	89,95
Revolution [illegible] *	79,95
Ridge Racer	99,95
[illegible]	89,95
Shell Shock *	79,95
Shock Wave *	89,95
Slayer *	89,95
Starblade Alpha *	89,95
Street Fighter – [illegible] AKTIONSPREIS	69,95
Street [illegible] *	89,95
[illegible]	99,95
Theme Park *	89,95
Thunderhawk [illegible] *	79,95
Twisted Metal *	89,95
View Point *	89,95
Warhawk *	89,95
[illegible]	89,95
WipEout	99,95
WWF Wrestlemania: Arcade Game *	89,95

Zubehör

Artikel	Preis
Control Pad	59,95
Euro-Scart-Kabel *	69,95
HF-Adapter *	49,95
Link-Kabel *	49,95
Memory Card	49,95
Mouse	59,95
neGcon (Control Pad) *	89,95



SEGA SATURN

Spiele

Titel	Preis
Aftermath *	89,95
Aliens *	89,95
Alien Trilogy *	89,95
Bug	109,95
Casper *	89,95
[illegible] SONDERPOSTEN	79,95
Clockwork Knight [illegible] *	109,95
Cyberia *	89,95
Cyber Speedway *	99,95
Daytona [illegible]	109,95
Descent *	89,95
Digital [illegible]	[illegible]
Dracula X *	99,95
FIFA Soccer 96 *	109,95
Frank [illegible] "Big Hurt" Baseball *	79,95
Impossible Mission *	99,95
Myst	109,95
[illegible]	[illegible]
NBA Jam Tournament Edition	89,95
NFL Ourterback Club '96 *	79,95
NHL Hockey [illegible] *	109,95
Panzer Dragoon	109,95
Parodius Deluxe *	89,95
Pebble Beach Golf	99,95
Primal Rage *	89,95
Raven Project *	89,95
[illegible]	[illegible]
Real Yumene (dt.) *	129,95
Revolution [illegible] *	79,95
Robotica *	99,95
ShonibiX *	109,95
Street Fighter: The Movie	89,95
Street Racer *	89,95
[illegible]	109,95
Victory [illegible]	109,95
Virtua Fighter SONDERPOSTEN	79,95
Virtua Fighter Remix	69,95
Virtual Hydlide	109,95
Virtual Snooker *	89,95
[illegible]	[illegible]
VR Baseball *	89,95
Waterworld *	89,95
Worms *	99,95
X-Men: The Arcade Game *	79,95

Zubehör

Artikel	Preis
Antennenkabel mit Bildfilter	59,95
Arcade Racer (Lenkrad)	129,95
Backup Memory	109,95
Control [illegible]	44,95
MPEG-Karte *	349,95
Sechs-Spieler-Adapter *	79,95
Virtua [illegible]	89,95

Sony Playstation



Grundgerät 589,–
incl. Control Pad



Sega Saturn



Grundgerät 649,–
incl. Control Pad



Wo Sie uns finden:

Nun endlich auch in Hamburg!



Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144



Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182



Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: in Vorbereitung!
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102



Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: in Vorbereitung!
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz

Berlin – Spandau
Nonnendammallee [illegible]
Tel.: (030) 381 17 20
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204



Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: [illegible] Vorbereitung!
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 224, 514



Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

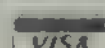
Telefonische Bestellannahme:

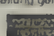
(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden. Versandkosten: Vorkasse 6,95 DM – Kreditkarte 9,95 DM – Nachnahme 9,95 DM + 3,– Post-NN-Gebühr ab 250,– DM Bestellwert versandkostenfrei! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,– DM
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.

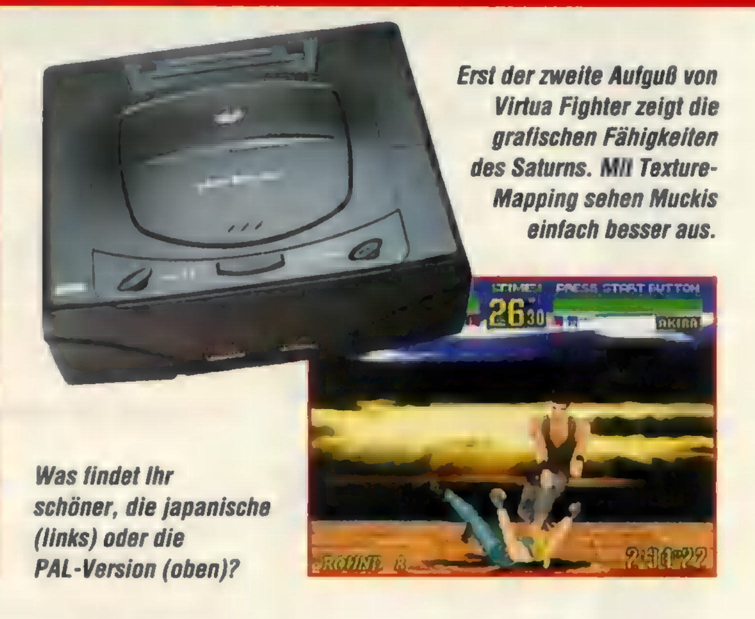








Die Zeit der neuen Systeme ist gekommen und Sega hat die Zeichen erkannt und rechtzeitig sein (wenn auch teures) neues 32-Bit-System veröffentlicht.





Erst der zweite Aufguß von Virtua Fighter zeigt die grafischen Fähigkeiten des Saturns. Mit Texture-Mapping sehen Muckis einfach besser aus.

Was findet Ihr schöner, die japanische (links) oder die PAL-Version (oben)?

Saturn

Segas Beitrag zum Next-Generation-Konsolenmarkt ist ein 32-Bit-Gerät, das sowohl mit CDs, als auch mit Modulen funktioniert. Bisher gibt es allerdings noch kein Saturn-Spielemodul. Die Produktionskosten von Modulen sind im Vergleich zu denen von CDs um ein Vielfaches höher und solange es keine Schwierigkeiten mit den Übertragungsgeschwindigkeiten des CD-Laufwerks gibt, ist ein Saturn-Modul auch sicher nicht zu erwarten. Der Schacht wird derzeit lediglich für eine Memory Card oder einen Importspieleadapter genutzt. Im Gegensatz zum härtesten Konkurrenten, der Playstation, ist Saturn ein echtes Multimedia-Gerät. Er kann neben Spielen und Musik-CDs auch Photo-CDs (mit Zusatz-Software), CD+G sowie CD-Videos (mit MPEG-Modul für ca. 350 Mark) abspielen. Sega selbst hat den Saturn einmal als "Nischengerät" bezeichnet, wobei das 32X den 32-Bit-Einstieg für die breite Masse darstellen sollte. Was allerdings derzeit für den Saturn an Werbung gemacht wird, widerspricht dieser Einstellung etwas. Der Saturn sollte (ähnlich dem Neo Geo) ein Gerät für Freaks sein. Im Moment teilen sich Saturn und Playstation das Hauptinteresse der Kunden, wobei die meisten Käufer vom hohen Preis des Saturns (ca. 800 Mark mit einem Spiel) abgeschreckt werden. Das Besondere am Saturn sind die beiden 32-Bit-Hauptprozessoren. Obwohl Sega seinem Vorzeigegerät "Parallel Processing" zuspricht, können die beiden Prozessoren nicht gleichzeitig Daten liefern. Sie können zwar gleichzeitig etwas berech-

3D-Spiele sind auf dem Saturn zwar nicht einfach zu programmieren, wenn man sich Mühe gibt, klappt's aber

Schicke Polygongrafik, die sich auch mit Bitmaps kombinieren läßt

Technische Daten

Prozessoren	2 x SH2 (32 Bit RISC), 28,6 MHz SH1 (32 Bit RISC), 20 MHz 68EC000 (16 Bit)
Speicher	16 MBit Hauptspeicher 12 MBit Video RAM 4 MBit Sound-Speicher 4 MBit CD-Puffer 256 KBit für Spielstände 4 MBit IPL ROM Gesamt 36 MBit
Grafik	16,77 Mio. Farben Vergrößern, Verkleinern, Drehen, Sprites verzerren Texture Mapping, Flat Shading, Gouraud-Shading, Gittermodelle, Transparenz
Sound	32 Kanäle, PCM 44,1 KHz 16-Bit
Anschlüsse	2 x Joypad, Modulschacht, Link-Anschluß
Datenträger	Modul, CD
CD-Laufwerk	Intelligent Double Speed
Zusatzfähigkeiten	Video CD (mit MPEG-2-Modul), Photo-CD, CD + G, Musik CD







Luftkampfsimulationen lassen sich durch die hohe Rechenpower des Satruns schon ganz gut realisieren.

Flipper mal so und mal so. Fantasic Pinball kommt farbenfroh, Digital Pinball bietet hochauflösende Grafik (wozu man dann schon einen guten Monitor braucht).

nen, die Ausgabe der Ergebnisse kann jedoch allenfalls abwechselnd (über zwei 16-Bit-Busse) erfolgen. Somit ist der Saturn schwerer zu programmieren, als beispielsweise die Playstation. Um den Saturn richtig auszunutzen, muß das Timing des Datentransfers von den Prozessoren stimmen. Technisch gesehen ist der Saturn der Playstation zwar eine Nasenlänge voraus, bis jedoch die Programmierkunst soweit fortgeschritten ist, daß die beiden Hauptprozessoren ihr Maximum an Rechenleistung bringen, kann noch ein Weilchen vergehen (so sehen es zumindest die meisten Fachleute).

Im Vergleich zur Importversion hat der deutsche Saturn eine Design-technische Überarbeitung erfahren. Statt "champagnergrau" erscheint der PAL-Saturn komplett in schwarz, und auch das Joypad wurde umgestaltet. Dies wird allerdings von den meisten als Fehler bewertet, da der Controller des Importgerätes weit besser in der Hand liegt und einfacher zu bedienen ist. Durch seine Leistungsfähigkeit eignet sich der Saturn für Polygon-Grafik, die durch den hohen Rechenaufwand allerdings nicht ganz leicht zu programmieren ist (siehe oben). Einfacher ist der Aufbau von herkömmlichen Bitmap-Grafiken, da hier die "Hauptarbeit" von den Grafikchips übernommen wird. Da auch der Saturn noch nicht allzu verbreitet ist, entwickeln die meisten Fremdhersteller Spiele für Playstation und Saturn noch gleichzeitig, um den noch kleinen 32-Bit-Markt komplett auszuschöpfen. Umsetzen ist schließlich immer noch billiger, als neu entwickeln. Um Import-CDs auf einem deutschen Saturn zu spielen, benötigt man ein Adaptermodul (z.B. von Dataflash), das über den Modulschacht die Länderabfrage eliminiert. Andere Sega-Module (Mega Drive, 32X oder Mega CDs) sind auf dem Saturn nicht lauffähig. Der Saturn enthält einen Spielstandspeicher, in dem 32 KByte Daten Platz finden. Durch die Anschaffung eines speziellen RAM-Moduls läßt sich diese Kapazität auf bis zu 512 KByte (das 16-fache) erweitern. Den Kontakt nach draußen ermöglichen neben den beiden Joyports der Slot für die MPEG-Karte, ein Extension-Port (für eventuelle Link-Features) und eine Multi-AV-Buchse, über die Normal Video, S-VHS und RGB übertragen werden. Abschließend: Da die Entwicklung von technisch brillianten Spielen nicht so einfach ist, kann zwischen zwei lohnenswerten Highlights durchaus eine gewisse Zeitspanne vergehen. Saturnbesitzer werden sich also eher in Geduld üben müssen, als beispielsweise Playstation-Fans. Der hohe Preis wird sicher auch weiterhin die Verbreitung des Saturns behindern. Immerhin kostet ein komplett ausgestatteter Saturn (mit einem Spiel, MPEG, RAM-Modul und Adapter) an die 1300 Mark. Darin sind Photo-CD-Software und ein zweites Joypad noch nicht enthalten. An sonstigem Zubehör stehen eine Maus, ein Joystick, ein Sechs-Spieler-Adapter, ein Lenkrad, ein Infrarot-Joypad-Verbinder und ein Rf-Modulator zur Auswahl. *js*



Noch unterstützen wenige Spiele die Zubehörpalette. Ob sich die Investition lohnt, müßt Ihr entscheiden.

FAZIT

Der Saturn hat zwar einen recht hohen Preis, ist jedoch aufgrund seiner Leistungsdaten nicht überteuert. Zudem ist Sega ein Garant für anhaltenden Nachschub an interessanter Software. Der Saturn ist etwas für Leute, die sich High-Tech-Spielspaß auch mal etwas kosten lassen. Die Zubehörpalette wird momentan nur von vereinzelten Spielen genutzt und so sind Lenkrad, Maus und Joystick eigentlich noch zu teuer. Für die MPEG-Karte 350 Mark zu verlangen, ist auch nicht gerade nett.



Jump'n'Spit

BUG!

Auch in Hollywood gibt's Bösewichter. In unserem Fall kidnapped die Spinnenkönigin Cadavra das komplette Filmteam, das gerade an Bugs neuem Streifen arbeitet. Der Held und Hauptdarsteller schwingt sich kurzerhand auf seine Reitlibelle und eilt zur Rettung. In gerenderten Zwischensequenzen erfahrt Ihr, daß die Levels nur Filmkulissen sind. Sie bestehen aus Plattformen und Stegen, die frei in der Luft hängen. Allerdings sind alle Level dreidimensional, daß heißt, Ihr lauft nicht nur von rechts nach links (und umgekehrt), sondern auch nach vorne und hinten. Aktionen wie Hopsen, Laufen und Spucken funktionieren freilich auch in alle Richtungen. Die Plattformen sind von allerlei Ungeziefer bevölkert, das durch immer neue Angriffsarten überrascht. *BUG!* umfaßt sechs Welten á drei Levels plus einen Endgegner am Ende jeder Welt. Besiegt Ihr einen Obermotz, wird Euer Spielstand im Saturn-RAM verewigt. Allerdings könnt Ihr diese Spielstände nur begrenzt oft laden. Die Feinde orientieren sich zumeist am grafischen Thema der Welten.In der "Insectia" habt Ihr es mit Käfern und Grashüpfern zu tun, in "Reptilia" sind's Echsen, Kampfameisen und Zikaden. Die Sumpfwelt "Splot!" ist das Reich des Frosches. Hier wimmelt es von Moskitos, und seltsame Heupferdchen belästigen Euch mit ihren Blähungen. Außerdem ist Splot! die erste Welt, in der Ihr Spuck-Extras findet. Feucht geht's in der Unterwasserwelt "Quaria" weiter. Neben Fischen, Seesternen und Krebsen, sind auch hier wieder einige Käfer unterwegs (mit Maske und Schnorchel). Schnupfengefährlich wird's dann in "Burrbs". Hier herrscht tiefster Winter und Eure Feinde haben sich warm angezogen (bis auf den dickfelligen Yeti). Zum Aufwärmen eignet sich zuletzt "Arachnia". Die vulkanische Spinnenwelt wartet mit manch heißer Überraschung auf den grünen Helden. Das oben erwähnte Spuck-Extra gibt's in vier Ausführungen: Grün ist quasi die Standardwaffe, das rote Extra addiert einen durchschlagskräftigen roten Tropfen. Mit blauer Spucke wird gleich dreimal geschossen und die rosa Tropfen hüpfen Euren Weg entlang, wobei sie alles niedermachen, was so daherkommt. Mit der "Zap Cap" elektrisiert Ihr die Widersacher. Für Extraleben sucht Ihr nach güldenen Bug-Masken, Lebensenergie frischt Ihr mit Bug-Juice oder Kristallherzchen auf. Desweiteren sind Münzen (als Obulus für Bonusstufen) und die heißbegehrte Filmklappe (ein Continue) versteckt. Blaue Kristalle solltet Ihr einsacken, soviel Ihr kriegen könnt. Nur, wenn Ihr in jedem Level 100 davon aufgesammelt habt, dürft Ihr Euch zwischen den Welten auf die Libelle schwingen und in einem freischwebenden Parcours Bonussterne sammeln. Ab und zu müßt Ihr auch mal ein Rätsel lösen, um an Extras heranzukommen. Dazu gibt's ulkigen Comedy-Sound. js

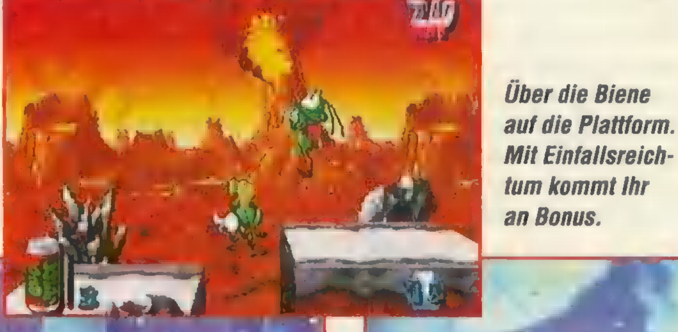
Video Games Classic



Daddy-O-Longlegs schickt Euch für eine Münze in die Bonusstufe



Der Libellenritt



Über die Biene auf die Plattform. Mit Einfallsreichtum kommt Ihr an Bonus.



Bug im Studio





Kein Absturz, wer sich hier schubsen läßt, wird belohnt. Andernorts fragt man sich öfter, wie man an die heißbegehrten Extras kommen soll.



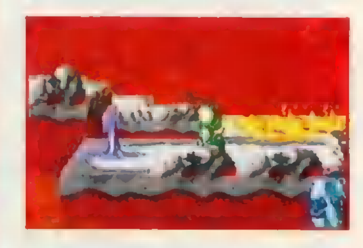


Was Du kannst... Das Pferdchen bläht, Bug spuckt dagegen



„Jawoll meine Herren, so hab ich mir ein Jump'n'Run für den Saturn vorgestellt. Sega Away hat anscheinend seine Hausaufgaben gemacht, denn in BUG! findet Ihr alles, was ein Jump'n'Run so braucht. "Summa Cum Laude" gibt's von mir für die Animation und den Einfallsreichtum der Charaktere. Man merkt genau, daß die Entwickler exakt die Mentalität haben, die's für die Erschaffung eines guten Jump'n'Runs braucht: Sie sind humorvolle Schlitzohren mit Phantasie und Kompetenz. An einigen Gags merkt man, daß BUG! den Saturn noch nicht voll ausnutzt. Immer wieder stoßt Ihr auf Dinge, die überhaupt nicht nötig gewesen wären und die man sich aus Speicherplatz- oder Rechenzeitgründen auf anderen Systemen verkniffen hätte. Es gibt zwar einen ganzen Sack voll fieser Stellen, die den Eindruck von Unfairness erwecken. Allerdings ist die Zufriedenheit umso größer, wenn Ihr eine solche Stelle gemeistert habt. Beim nächsten Mal fällt es dann sowieso schon leichter. Für jeden Feind gibt's die geeignete Methoden, wie Ihr ihn loswerdet. Was mir persönlich besonders gut gefällt, ist das fehlende Zeitlimit. Ich bummele eben gern durch die Level, schau' mir alles genau an und probiere aus, was geht. Das ist auch meine Empfehlung an Euch, laßt Euch Zeit. Wer's eilig hat, sieht in BUG! kein Land. Ihr müßt keine Angst haben, was zu verpassen. Ihr werdet so oft sterben, bis Ihr mindestens das halbe Spiel im Schlaf kennt. Trotzdem werdet Ihr Euch immer wieder dransetzen und weiterspielen oder neue Wege für mehr Bonus auskundschaften. BUG! könnte schnell für den Saturn werden, was Sonic für das Mega Drive war."



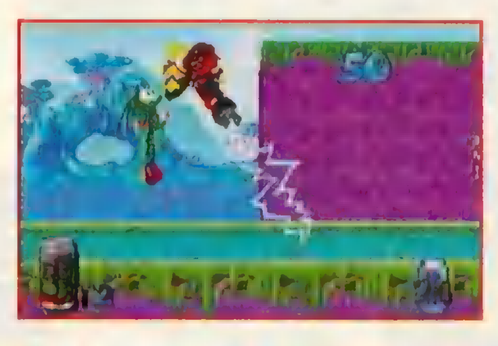








Zeitgemäß: Der Saturn stellt seine Morph-Fähigkeiten unter Beweis



Schon anstrengend, so eine Elektro-Attacke. Dreimal hopsen, dreimal spucken und weg ist der fliegende Kurzschluß.

System: Saturn
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	76%
Musik:	62%
Soundeffekte:	66%

Spielspaß 85%



Wunderschön: In Quaria herrscht Arielle-Stimmung (mit dazu passener Musik)



Ein typischer BUG!-Gag: Mit dem Tennisschläger bolzt Ihr dem Endgegner die Fische zurück

Rennsucht

Daytona USA



Mit 320 Sachen in die Kurve, ob das wohl gutgeht?

Kaum ein Saturn-Spiel wurde in Japan mit so viel Spannung erwartet wie *Daytona USA*. Zum einen erhoffte man sich durch den Vergleich mit dem Automaten-Vorbild Klarheit darüber, was die 32-Bit-Hardware zu leisten vermag, andererseits wollte man mit der Sony Playstation und dem schon erhältlichen *Ridge Racer* gleichziehen. In Deutschland hatte Sega durch die überraschende Veröffentlichung des Saturns im Juli die Nase vorn und *Daytona USA* erwies sich als der Verkaufshit. In England schaffte es Daytona sogar bis an die Spitze der CD-ROM-Verkaufscharts, die immerhin auch PC-Titel berücksichtigt.

Nach erfreulich kurzer Ladezeit stehen Euch drei Spielmodi zur Auswahl, Normal, Grand Prix und Endurance, die sich nur in der Renndistanz unterscheiden. Im Endurance-Mode kann es durchaus passieren, daß ein Rennen bis zu vierzig Minuten dauert, beim ersten Kurs z.B. absolviert Ihr 80 Runden. Im Optionsmenü bestimmt Ihr den Schwierigkeitsgrad in fünf Stufen, die Joypadbelegung und seht Euch gespeicherte Rekorde an, pro Kurs bis zu 20 Bestzeiten, wobei das Programm auch zeigt, ob Leistungen im Rennen oder Time Trial erzielt wurden. Falls Ihr Euch für den Arcade-Mode entscheidet, stehen nur die zwei mittelmäßigen Fahrzeuge des Automaten-Vorbildes zur Verfügung und Ihr müßt innerhalb eines Zeitlimits bestimmte Checkpoints passieren. Der Saturn-Mode bietet Euch zunächst vier Boliden, allerdings ergänzt das Programm die Fahrzeugauswahl, falls Ihr Plazierungen auf dem Treppchen erreicht. Die Rennwagen unterscheiden sich durch Beschleunigung, Bodenhaftung und Höchstgeschwindigkeit, einige schalten automatisch, während andere eine Handschaltung haben. Für den ersten und dritten Kurs empfehle ich Euch den orangen Flitzer, denn er verliert kaum Geschwindigkeit, falls Ihr die Mauer touchiert. Die zweite Strecke fährt sich mit dem gelben Wagen am schnellsten, allerdings erfordert dieser viel Training. Um gute Zeiten zu erzielen, solltet Ihr die Joypad-Belegung so wählen, daß jeder Gang einen separaten Knopf belegt. So könnt Ihr vor Kurven vom vierten Gang direkt in den ersten und sofort wieder in den vierten schalten, was die effektivste Weise ist, um in den Kurven zu driften. Mit einem Cheat könnt Ihr sogar zwei Pferde Steuern, die ebenfalls mit über 300 Km/h über die Pisten rasen. Ihr dürft auf drei unterschiedlichen Kursen antreten, die auch spiegelverkehrt gefahren werden können. Die erste Strecke ist ein einfaches Oval mit drei Kurven, die Ihr mit dem orangen Boliden mit Vollgas fahrt. Auf den Geraden haltet Ihr Euch möglichst lange im Windschatten Eurer Konkurrenten, um ein paar Stundenkilometer mehr rauszuholen. Falls Ihr den Kurs beherrscht, versucht mal folgenden Trick: Kürzt die Strecke ab, in dem Ihr am äußersten rechten Straßenrand durch die Boxengerade fahrt. Wenn Ihr zu weit links seid, verpaßt Euch der Computer allerdings automatisch einen der ansonsten völlig sinnlosen Boxenstopps mit Reifenwechsel, gelingt der Trick jedoch, spart Ihr ungefähr eine halbe Sekunde. Der zweite Kurs führt durch einen Canyon, hier erreicht Ihr Best-



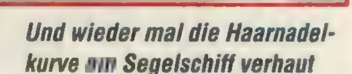
264 Stundenkilometer in der Kurve mit dem Pferd ist ja fast schon Tierquälerei

Nach einer Runde immer noch an letzter Position, schäm dich!





Der gelbe Renner eignet sich besonders für Kurs zwei Links: Mit der Perspektive schafft Ihr keine guten Zeiten



Und wieder mal die Haarnadelkurve am Segelschiff verhaut

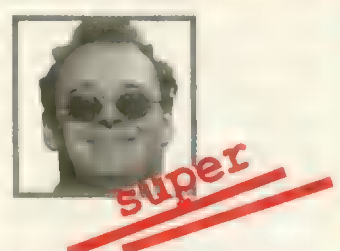




Oben: Der orange Flitzer mit guter Bodenhaftung und Beschleunigung eignet sich für alle Kurse

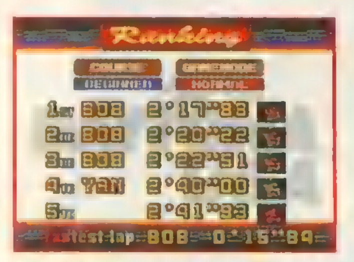
Links: Nur durch geschicktes Driften in den engen Kurven schafft Ihr Rekordergebnisse

zeiten nur durch die Drift-Technik mit der 4-1-4-Schaltung. Die Dritte Strecke ist mit Abstand die längste und schwierigste, wer nicht gefühlvoll mit Bremse und Gas umgeht, crashed ständig in Mauern und Begrenzungen. Vor allem die letzte Kurve am Segelschiff kostet meist viel Zeit, wer die mal mit über 200 km/h schafft, darf sich schon als Profi bezeichnen. Neben den Rennmodi gibt´s auch noch den Time Trial, hier fahrt Ihr nur gegen die Uhr, während in den Rennmodi bis zu 40 computergesteuerte Konkurrenten teilnehmen. Beim Time Trial zeigt Euch der Computer Zwischenzeiten von einem Checkpoint zum nächsten an. Ihr seht also genau, in welchem Streckenabschnitt Ihr besonders gut gefahren seid und wo Ihr noch ein paar Zehntel rausholen könnt. Die besten Zwischenzeiten speichert das Programm ab. Mit dem Joypad spielt sich *Daytona* übrigens erheblich leichter als mit dem überteuerten Lenkrad. *rz*



„Man darf nicht den Fehler machen, Daytona USA mit dem Arcadevorbild zu vergleichen, denn die Automatenhardware kostet mehrere tausend Mark, während der Saturn immerhin für knapp 700 Märker zu haben ist. Wenn man sich auf dem Konsolen-Markt umsieht, bietet von allen Rennsimulationen höchstens noch Ridge Racer und Destruction Derby vergleichbaren Spielspaß.

Wenn Ihr hier Start drückt, kommt Ihr in den Mirror Mode, wo Ihr spiegelverkehrt fahrt



Eure Bestleistungen speichert das Programm ab.

Ähnlich geniale Grafik und verblüffender Realismus wäre auf 16-Bit-Konsolen absolut unmöglich. Der zweite und dritte Kurs erfordern viel fahrerisches Können und geschickten Umgang mit der Bremse und der Schaltung. Auch nach längerem Training bleibt genügend Spielraum für Verbesserungen. Im Rennmodus berücksichtigt das Programm sogar den Windschatten Eurer Konkurrenten. Dadurch, daß das Programm im Time Trial Zwischenzeiten von Checkpoint zu Checkpoint anzeigt, könnt Ihr durch ständiges Training verschiedene Fahrweisen testen und die Zeiten vergleichen und findet so die optimale Linie und Technik. Die Grafik wirkt zwar sehr schnell und detailliert, allerdings baut der Grafikchip die Hintergründe und Strecke manchmal erst sehr spät auf, was doch ziemlich nervt. Am meisten störte uns jedoch die teilweise unerträgliche Musik, dafür überzeugen die Soundeffekte umso mehr. Als eines der ersten Rennspiele überhaupt, bietet Daytona kernige Motorgeräusche, wie man sie sich realistischer nicht vorstellen kann. Daytona USA ist eines der besten Rennspiele überhaupt und definitiv ein Grund, sich einen Saturn zu kaufen."




Wenn Ihr Euren Renner so nahe seht, hat es meistens gekracht

System: Saturn
Spieletyp: Rennsimulation
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 9
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	82%
Musik:	61%
Soundeffekte:	77%

Spielspaß 90%

Ur-Fassung & Remix

Virtua Fighter

VIDEO GAMES CLASSIC

Daddy Chan ist ganz schön fit für sein Alter. Den Jeffry schafft er noch mit links. (Virtua Fighter)

Die Tochter ist jedoch ein wenig flinker als der Alte. (Virtua Fighter)

Sarah und Wolf nach der Verschönerungskur (Virtua Fighter Remix)

Dieser Move scheint mir nicht sehr realistisch zu sein. (VF Remix)

Die Grundidee zu diesem Polygon-Prügler bestand darin, ein möglichst reales und natürlich wirkendes Beat'em Up auf die Beine zu stellen. Anders als beispielsweise *Street Fighter* sollte dieses Spiel eben keine übernatürlichen Moves beinhalten oder sich in grafischen Spielereien verirren. Mit der für damalige Verhältnisse erstaunlich flüssigen Bewegungsanimation, die gänzlich auf Polygongrafik beruhte, konnte sich *Virtua Fighter* als erstes Spiel dieser Art zunächst in Spielhallen und später beim Start des Saturns in Japan vollends durchsetzen. Insgesamt acht polygonbeschichtete (bei *Virtua Fighter Remix* sogar mit Texture-Mapping) Kämpfer stehen Euch dabei zur Verfügung, die jeweils einen Punch, Kick und Block beherrschen. Durch unzählige Kombinationen dieser Knöpfe ergeben sich dann die Special Moves. Aber es gibt weder Feuerbälle noch irrwitzige Luftakrobatik, die den Gegner in Flammen aufgehen lassen. Einzig und allein die pure Kampftechnik zählt bei *Virtua Fighter*. Die Remix-Version unterscheidet sich inhaltlich nicht von der Ur-Fassung. *tet*

super

„Genau genommen existieren drei Versionen von Virtua Fighter, die sich äußerlich unterscheiden. Das Ur-VF, die US-/Euro-Variante, die mit einer geringfügig besseren Grafik und einem Bugfreien Replay-Modus aufwarten kann, und die Remix-Version mit zusätzlicher Texture-Grafik. Wofür man sich entscheidet, ist so ziemlich egal, da alle drei vom Spielprinzip identisch sind. Aber abgesehen davon, möchte ich Euch doch die Remix-Version empfehlen. Erstens wegen der besseren Grafik, zweitens wegen des günstigeren Preises und drittens, weil (dt. Version) zusätzlich eine Grafik-CD im Package enthalten ist. An Tekken oder Toh Shin Den (PSX) kommt es spielerisch hingegen nicht an, weil es unter anderem an Bewegungsfreiheit mangelt oder grafisch weniger ansprechend ist."

System: Saturn
Spieletyp: Beat'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Archiv
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption, Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	74%
Musik:	68%
Soundeffekte:	64%

Spielspaß 80%

System: Saturn
Spieletyp: Beat'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Archiv
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption, Continue
Schwierigkeitsgrad: 3 bis [illegible]
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	79%
Musik:	68%
Soundeffekte:	64%

Spielspaß 82%





Drachenritt

Panzer Dragoon

Wer sich noch an das legendäre *Space Harrier* zurückerinnern kann und sich für das einfache Fly'n'Shoot-'em-up Spielprinzip begeistern konnte, wird bei *Panzer Dragoon* voll auf seine Kosten kommen. Der renommierte SpieleHersteller steckte viel Geld in eines seiner ersten Saturn-Projekte und ließ sich einiges für die optische Präsentation und Story-Line einfallen: Jahrtausende sind vergangen, seit eine einstmals blühende menschliche Zivilisation im Staub unterging. Die Zeit vergeht und die wenigen menschlichen Wesen fristen Ihr Dasein in Angst und Schrecken vor dem allgegenwärtigen Krieg. Sie kämpfen darum, die lebenswichtige Macht, die sie verloren haben, wiederzugewinnen. Mit einer trostlosen Zukunft vor Augen, blicken die Menschen nach einem Hoffnungsschimmer zurück in die Vergangenheit. Ausgrabungen an einem antiken Turm haben den Erdenbürgern ein tödliches Waffenarsenal gebracht, das jetzt auf ihre Widersacher gerichtet ist. Das Schicksal der Welt ruht auf den Flügeln eines gepanzerten blauen Drachen. Von hier an nehmt Ihr den ehrenhaften Heldenplatz ein und düst auf dem gepanzerten Flugdrachen durch sieben feindverseuchte Level-Szenarien. Bewaffnet mit durchschlagender Laserkanone und mehrstufigem Fadenkreuz, nehmt Ihr gleich mehrere Gegnerschergen unter Beschuß. Ein Übersichtradar gibt rechtzeitig Aufschluß über herannahende Feindformationen. Mit den L- und R-Tasten darf man sich beliebig um die eigene Achse drehen, um eine bessere Schußposition zu erreichen. Am Ende jedes Levels versperrt ein mächtiges Feindschiff den Weg zum nächsten Abschnitt. *ws*



„Sega hat sich nicht lumpen lassen und über eine Million Dollar in die Entwicklung von Panzer Dragoon gesteckt. Das macht sich auch gleich zu Beginn in dem qualitativ phänomenalen Render-Vorspann bemerkbar, der das Schicksal des Heldensprites erzählt. Was Panzer Dragoon an Grafik- und Sound-Effekten auffährt, ist schier unglaublich: Allein der pure Drachenritt schlägt in Sachen Fluggefühl nahezu alles, was ich bisher gespielt habe. Mühelos wird im 360°-Prinzip in alle Richtungen gescrollt, während dutzende von Sprites Euch hektisch die Feuertaste bearbeiten lassen. Lediglich ein etwas zu leicht angesetzter Schwierigkeitsgrad und ein fehlendes Extrawaffen-System sind die ernstzunehmenden Kritikpunkte. Action-Fans, die auf ein unkompliziertes Ballerspielprinzip stehen, werden mit Panzer Dragoon bestens bedient."

System: Saturn
Spieletyp: 3D-Shooter
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Primal Games
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	82%
Musik:	77%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß 80%



Am Ende jeder Stage wartet eine fliegende Panzerfestung als Obermotzersatz



Die Drachenflug-Perspektive kann per Knopfdruck jederzeit verändert werden



Nur geübte Spieler gelangen in diese versteckte Episode

Tradition verpflichtet

Shining Wisdom



In dieser etwas öde wirkenden Stadt steht die einzige Kirche im ganzen Land

Mars hat sich in einen Affen verwandelt, um besser klettern zu können

Mein Lieblingsgegner Kali bringt ein wenig Schwung in den tristen Dungeon-Alltag

Dieses Special-Item dient zur Fortbewegung und heißt Daytona USA!

Der ersehnte Nachfolger von Segas Erfolgsserie *Shining Force* erscheint diesmal auf dem Saturn und zwar als reinrassiges Action Adventure. Zwar trägt der Grafikstil unverkennbar die Züge der erfolgreichen Programmierfirma Sonic, doch beim genauen Betrachten kann man erkennen, daß selbst im Spiel die Figuren in gerenderter Form erscheinen. Die Animation läuft entsprechend fließend und wirkt detailliert. Was Ihr nun als Held von *Shining Wisdom* erlebt, weist wiederum Parallelen zur alten Saga auf: Nachdem eine übernatürliche Macht die Prinzessin in einen fortdauernden Tiefschlaf versetzt hat, bekommt unser junger Held Mars den Auftrag, das Geheimnis dieser magischen Kraft zu lüften. Die Spur führt in eine alte Ruine, wo Mars erstmals seine Stärke unter Beweis stellen muß. Anders als in der *Shining Force*-Serie, dürft im gesamten Spiel die Hilfe von anderen nicht in Anspruch nehmen. Ihr reist alleine durch die monsterübersäten Steppen, Wälder und Berge. Im Verlauf des Spiels lernt Ihr dafür zahlreiche Zaubersprüche, die aus der Kombination zwischen einem Item und einem magischen Orb entstehen. Um diese jedoch einsetzen zu können, müßt Ihr so lange auf den B-Knopf einhämmern, bis die Anzeige für die "Gangschaltung" den vollen Wert erreicht. Dies gilt auch, wenn man schneller durch die Gegend laufen möchte. Die meisten Stages sind auch so konstruiert, daß man diese Techniken einsetzen muß. Beispielsweise könnt Ihr einen See gefrieren lassen, wenn Ihr mit einem "Eisenstiefel" und dem "Eis-Orb" im 4.Gang auf dem Boden (bzw. ins Wasser) stampft. Es ist ein wenig gewöhnungsbedürftig, oder? *tet*

super

„Der Sprung vom Strategie- ins Action-Adventure-Lager ist Sega bzw. Sonic durchaus gelungen. Nur eines ist unverständlich. Warum hat man bloß dieses unsinnige Feature mit der "Gangschaltung" eingebaut? Wenn man magische Sprüche ablassen will, gäbe es dafür zigmillionen andere Möglichkeiten, als stundenlang auf den B-Knopf hämmern zu müssen. Das wirkt zwangsweise ermüdend. Abgesehen davon jedoch, wird uns ordentliche Programmierarbeit geliefert. Die Rätsel sind anspruchsvoll, die Story entzückend und die Monster zum liebhaben gemein. Interessant ist auch, daß die gefundenen Items in Prozenten gezeigt werden, wenn man das Spiel durchgespielt hat. Das erste vernünftige Action Adventure für den Saturn ist sein Geld wert. Da kann sich Virtual Hydlide mehr als nur ein Scheibchen abschneiden."

System: Saturn
Spieletyp: Action-Adventure
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Archiv
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 150 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	76%
Musik:	62%
Soundeffekte:	56%



Ninja-Comeback

Shinobi X

Für das Saturn-Sequel seines MD-Hits *Revenge of Shinobi* hat Sega keine Kosten und Mühen gescheut und einen aufwendigen Minispielfilm produziert, der genau auf die Spielhandlung abgestimmt ist. Die Story blieb weitgehend unverändert: Ein gut aussehender Samurai-Krieger macht sich mit ein paar Dutzend Shurikans und Katanka-Schwert bewaffnet auf die Suche nach der entführten Schwester. Vor dem angestrebten Happy-End warten neun harte Level, die in mehrere Stationen aufgeteilt sind. Die Reise führt Euch durch verwinkelte Tempellandschaften bis hin zu unterirdischen Minengebieten. Neben angriffslustigen Ninja-Schergen und flinken Obermotzen findet man unterwegs verschiedene Behälter, die mit einem gezielten Schwertschlag leicht zu überreden sind, ihren Inhalt preiszugeben. Weitere Shurikans, etwas Lebensenergie oder gar ein Zusatzleben (falls zehn Kugeln gefunden werden), sind die lohnende Beute. Bevor Ihr Euch allerdings zu begeistert auf das vermeintliche Extra stürzt, solltet Ihr einen intensiven Blick riskieren: Nicht zu selten kommt eine tickende Bombe zum Vorschein, die binnen weniger Sekunden explodiert. Wenn's mal allzu brenzlig wird, empfiehlt sich der Einsatz einer Superwaffe, die auf den Namen „Ninjutsu-Magie" hört, was im Grunde nichts anderes als eine alles vernichtende Smartbomb bedeutet. Eine weitere Magieform zaubert einen Ninjageist hervor, der Euch für temporäre Zeit als treuer Schutzbegleiter zur Seite steht. Um die Gegnerschaft in Schach zu halten, kann Euer Ninja einen Doppelsprung ausführen oder sich an den Wänden entlanghangeln und von ihnen abstoßen. *ws*



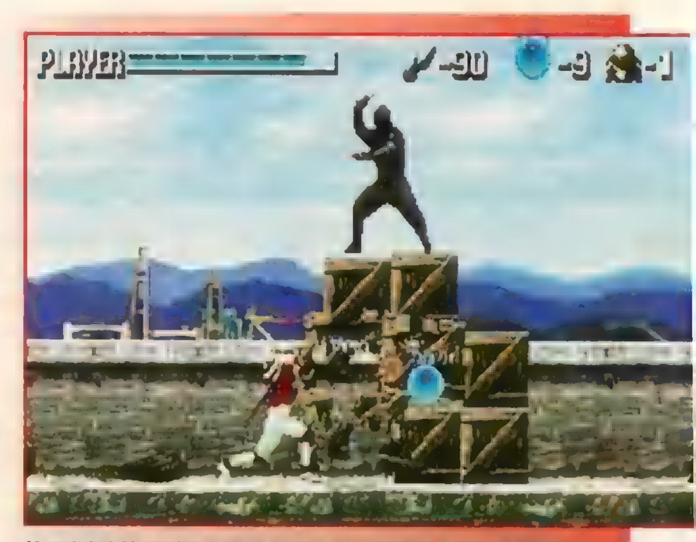
„Seit dem ersten Shinobi-Abenteuer auf dem Mega Drive, konnte kein Nachfolger dem Original das Wasser reichen. Um so mehr war ich auf die Saturn-Fortsetzung gespannt. Die Entwickler haben sich wahrlich ins Zeug gelegt, um den ersten Shinobi-Streich zu übertreffen. Mehrere Punkte störten mich aber ein wenig: Zum einen hat man es leider versäumt, den Schwierigkeitsgrad richtig zu justieren – einige Level sind frustrierend schwer – zum anderen gibt es keine revolutionären Neuerungen zu bestaunen. Gewiß, die Optik hat mit den detaillierten Hintergrund-Szenarien und ebenbürtigen Gegnersprites mächtig zugelegt. Dennoch wollte sich nicht mehr das Suchtfieber einstellen, das Revenge of Shinobi in mir hervorgerufen hatte. Für Actionfans im allgemeinen und Shinobi-Kenner im besonderen ist Shinobi X ein Glücksgriff."

System: Saturn
Spieletyp: Action-Spiel
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Dynatex
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

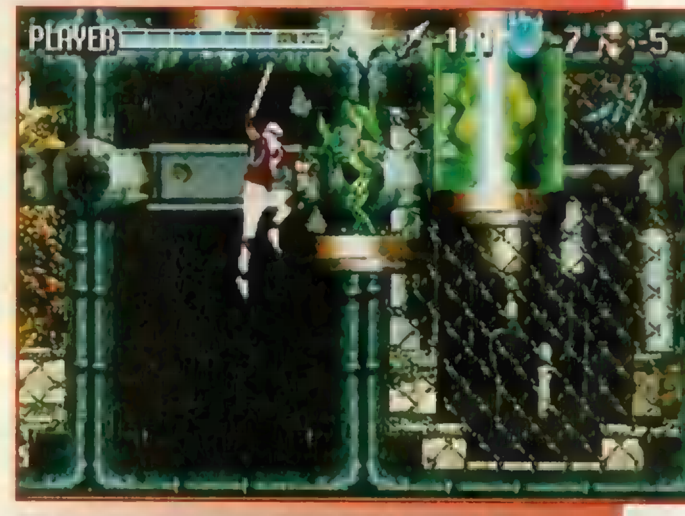
VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik:	82%
Musik:	72%
Soundeffekte:	70%

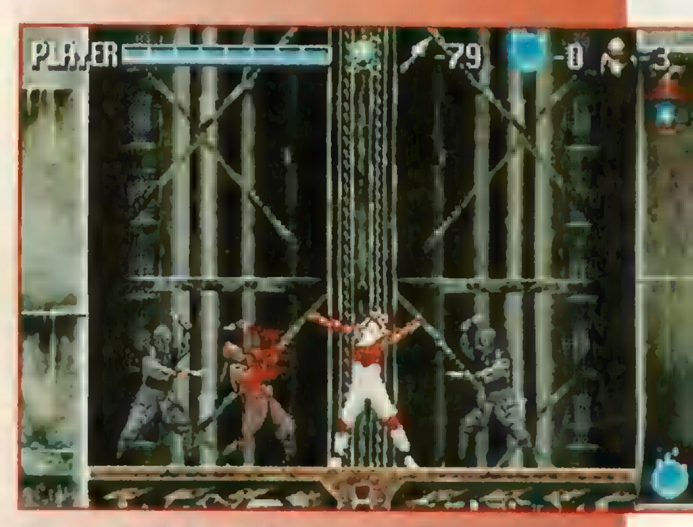
Spielspaß 82%



Vorsicht! Harmlos aussehende Holzkisten bergen einige Überraschungen in sich.



Mit schwertschwingender Taktik haltet Ihr Euch die Monster-Schergen vom Halse



Selbst im Aufzug hat der Ninjaboy alle Hände voll zu tun

Ritter gegen Samurai

Riglord Saga



Es sieht so aus, als hätten unsere Kämpfer einen Ausflug zu Guardian War gebucht

Bei dieser Perspektive kann man leicht vom Feind überrascht werden

So sieht zum Beispiel ein ausgewachsener Heilspruch aus. Arthur hat es immer am nötigsten, da er in vorderster Front steht.

Das kristallartige Gebilde ist die Pforte in eine andere Dimension

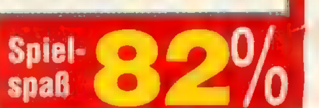
Kurz nach der Einführung des Saturn in Japan, leitete Sega eine Rollenspiel-Campagne ein (Schlagwort "RPG-Kingdom"), die vor allem die japanoide Spielebevölkerung ansprechen sollte. *Blue Seed, Magic Knight, Ray Earth, Shining Wisdom* und *Riglord Saga* waren die ersten aus dieser Reihe, wovon nun die beiden letzten auch in Deutschland vertrieben werden. *Riglord Saga* (US- & Euro-Titel: *Mysteria*) beruht auf einem Prinzip, das dem der *Shining Force*-Saga für´s Mega Drive ähnelt. In der Rolle des Helden Prinz Arthur gilt es, gegen hereinfallende Invasoren aus dem fernen Osten anzukämpfen. So führt Ihr eine bunt gemischte Truppe aus Rittern, Magiern und Bogenschützen an, denen bei Kämpfen je nach Waffengattung bestimmte Bewegungseinheiten bzw. Reichweiten zugeordnet werden. Ein Bogenschütze kann z.B. aus einer längeren Distanz angreifen, als ein Ritter oder ein Samurai. Während des Spiels können aber alle Kämpfer Zaubersprüche erlernen, die einen weitreichenderen Angriff ermöglichen. Was *Riglord Saga* von anderen Rollenspielen vor allem unterscheidet, ist die durchgehend einheitlich gestylte 3D-Polygongrafik, die ruckelfrei und dynamisch gestaltet wurde. Zwar betrachtet Ihr das eigentliche Geschehen aus der Volgelperspektive, im Kampf-Modus jedoch schaltet die Sicht in die dritte Dimension um, vergleichbar mit *Guardian War* für´s 3DO. Ferner werdet Ihr kaum Zwischensequenzen zu sehen bekommen (sehr ungewöhnlich für ein Japano-Rollenspiel), doch die Kampfszenen, insbesondere die vielen Zaubersprüche (die man auch optionell abschalten kann) wurden fabelhaft in Szene gesetzt. *tet*

super

"Programmiert wurde dieses Spiel zwar von Micro Cabin (bekannt durch Engine-Rollenspiele), aber die Anlehnung an das geniale Shining Force ist unverkennbar: Eure Kampftruppe, die Ihr vor jedem Kampf neu zusammenstellen müßt, die strategischen Elemente, die Thematik... Erfreulich ist, daß dabei nicht nur an der optischen Präsentation gewerkelt wurde. Im Kampfsystem zeigen sich ebenso neue Ideen. Die Zaubersprüche wurden als Moves definiert, so daß Ihr die Kämpfer zunächst damit "equippen" müßt. Dadurch wird die Jagd nach neuen Moves reizvoller. Am besten besucht Ihr eine Stage öfter, um neu hinzugelernte Sprüche auszuprobieren. Übrigens gelangt Ihr später in eine Arena, wo Ihr um Geld gegen Monster kämpfen könnt. Erfahrungspunktesammler werden das zu schätzen wissen."

System: Saturn
Spieletyp: Strategie-Rollenspiel
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Archiv
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	76%
Musik:	78%
Soundeffekte:	67%


Spielspaß 82%



Stolperstein

Steamgear Mash

Aus einer ungewöhnlichen Perspektive präsentiert sich das Fun-Jump'n Run *Steamgear Mash* von Sega. Wie Ihr sehen könnt, blickt Ihr aus der isometrischen Perspektive auf das Geschehen, so ähnlich wie bei *Landstalker*. Optisch und inhaltlich wird einiges geboten: Rätsel, Duelle mit monströsen Gegnersprites und viel Humor. Unser Held Mash ist ein Twinbee-Verschnitt, der sich auf die Suche nach seiner entführten Freundin macht und öfter seiner Lieblingsbeschäftigung, dem Angeln, nachgeht. Ausgestattet mit einer Laserkanone, geht es in die 3D-Stages, die sich in mehrere Etagen unterteilen. Hier müßt Ihr hüpfen und laufen und des öfteren auf Mechano-Monster schießen. In den Stages findet Ihr in Schatztruhen Items, die sich als neuer Move oder Energiespender entpuppen. Aber es gibt auch noch andere Kisten, die Ihr nur mit Hilfe eines Special Moves aufbekommt und die in den nächsten Level führen oder versteckte Räume bergen. Bespielsweise dürft Ihr mit dem "Fire Punch" Flammen werfen oder aber mit dem "Heart Shot" selbst regenerierende Herz-Items erzeugen, die Ihr dann eben auf die Kisten anwendet. Außer diesen Special Moves beherrscht Mash zusätzlich einige Bewegungs-Moves, die durch das Gedrückthalten der R-Taste aktiviert werden. Mit "Lock" blickt er immer in eine bestimmte Richtung, mit "Roll" bewegt er sich wild um sich schießend fort oder mit "Dash" eben im Laufschritt. Wundert Euch jedoch nicht, daß Mash diese Special- und Bewegungsmoves am Anfang des Spiels nicht beherrscht. Sie müssen erst durch Auffinden des entsprechenden Items erlernt werden. *tet*



"Es scheint irgendwie in Mode gekommen zu sein, die isometrische Landstalker-Perspektiven in Spielen anzuwenden. Meistens endet es damit, daß wir die Helden nur sehr schwer steuern können. Auch hier trifft das leider zu. Zwar kann man im Optionsmenü die Richtungstaste umkonfigurieren, doch keine der drei Einstellungen läßt eine optimale Steuerung zu. Wenn man schräg auf einen Feind zugehen möchte, läuft Mash irgendwo hin, nur nicht in die Richtung, in die er soll. Das ist nicht etwa, weil die Perspektive so komisch ist, nein, es rührt einfach daher, daß die Steuerung nie richtig reagiert. Und an sowas kann man sich nicht gewöhnen. Ärger und Frust stauen sich dermaßen an, daß man dazu geneigt ist, Sega zu verfluchen. Ohne dieses Manko hätte das Spiel eine gute Figur abgegeben."

System: Saturn
Spieletyp: 3D-Jump'n Run
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Highscore Games
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	70%
Musik:	69%
Soundeffekte:	52%

Spielspaß 54%



Heute ist Fischtag! In der Unterwasserwelt dürft Ihr Euch eine Erfrischung gönnen.

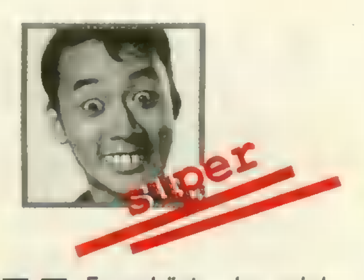
Daß Ihr Mash nur schwer steuern könnt, liegt nicht nur an der isometrischen Perspektive

Der Joker-Boß hantiert natürlich mit Spielkarten. Diese müssen zuerest abgeschossen werden.

Mit der "Lock"-Funtion behält Ihr die Körperhaltung bei

Häuslebauer

Sim City 2000



Tet City wächst und gedeiht. Durch die Bucht wird die Wasserversorgung weitgehend gewähreistet.

Die vielen Untermenüs enthalten Infos: Wohnflächen erscheinen grün, Büros blau und Fabriken gelb.

Die City Hall bekommt Ihr später von der Stadt gestiftet. Damit kann man das Stadtzentrum verschönern.

Hier könnt Ihr Euer Buget an sieben Institutionen verjubeln.

Wenn mehr als zwei Menschen aufeinanderteffen, gibt es bekanntlich meist Probleme. Doch wenn Millionen von Menschen auf engstem Raum zusammengepfercht leben müssen, gleicht es nahezu einer Katastrophe. Wie fatal die Auswirkungen sein können, erlebt Ihr hautnah in *Sim City 2000* von Maxis. Im Grundprinzip ist dieses Spiel identisch mit dem ersten Teil. Als Bürgermeister ist es Eure Aufgabe, eine Stadt aus dem Boden zu stampfen und sie zu einer Millionenmetropole auszubauen. Mit dem Startkapital, das je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad variiert, setzt Ihr zunächst ein Kraftwerk (inklusive Stomleitungen) auf die isometrische Map, um die Energieversorgung sicherzustellen. Danch markiert Ihr den Grund, wo später Wohnungs-, Handels- und Industrie-Gebiete entstehen sollen. Danach heißt es abwarten, denn jetzt beginnen Menschen sich in den jeweiligen Gebiete niederzulassen und Häuser, Büros und Fabriken zu bauen. Eure Hauptaufgabe besteht ab nun darin, für Wasserversorgung, Verkehr, öffentliche Gebäude oder das Buget zu sorgen, um den Zufluß von Steuern zahlenden Einwohnern zu sichern. Die Fülle der Einstellungsmöglichkeiten ist dabei reichhaltig. Je nach Bedarf könnt Ihr Vergnügungsparks bauen, U-Bahnlinien legen oder Katastrophen wie Feuer, Erdbeben oder Monsterangriffe auslösen, um mißratene Stadtteile aus der Welt zu schaffen. Auch wer *Sim City* (erster Teil, SNES) noch nie gespielt hat, findet sich in den übersichtlichen Menüs und Untermenüs schnell zurecht. Zu den einzelnen Icons gelangt man wahlweise auch per Maus (empfohlen!). *tet*

super

„Es gehört schon viel Mut und Geschick dazu, ein altgedientes Spielprinzip in das neue Konsolenzeitalter hinüberzuretten. Mit Sim City 2000 ist Maxis diesbezüglich ein meisterlicher Wurf gelungen. Obwohl die Palette an Verbesserungen und neuen Features riesig ist, wirkt das Spiel keineswegs überladen oder wäßrig. Der Bau von U-Bahnhöfen und Autobahnen klingt genauso logisch wie das Verlegen von Wasserrohren. Im Terrain-Editor könnt Ihr vor Spielbeginn die gesamte Map beliebig gestalten, im Buget-Menü hingegen dürfen Steuergelder auf sieben verschiedene Institutionen verteilt werden. Und nicht zuletzt müssen Bodenunebenheiten wie Berge und Schluchten berücksichtigt werden. Der neue Sim City-Bürgermeister hat also viel zu tun."

System: Saturn
Spieletyp: Wirtschaftssim.
Megabit: CD
Hersteller: Maxis/Sega
Testversion: Highscore Games
Spieler: 1
Features: Speicheroption, Maus
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	72%
Musik:	56%
Soundeffekte:	66%



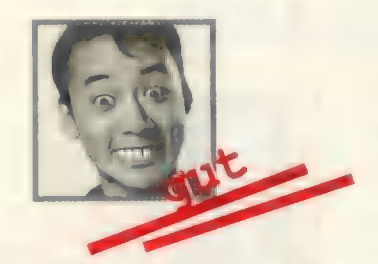
Spielspaß 88%



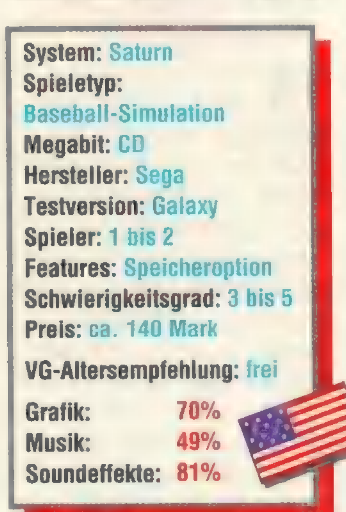
Neuauflage

World Series Baseball

Die erste Saturn-Gemeinschaftsproduktion von Sega USA und Sega Japan ist ein Baseballspiel. Da diese Sportart in beiden Ländern hinlänglich bekannt und beliebt ist, hat sich wohl eine solche Zusammenarbeit angeboten. Nachdem die Mega Drive-Version ein totaler Flop geworden war, hat man sich bei der Saturn-Umsetzung von *World Series Baseball* offensichtlich sehr viel mehr Mühe gegeben. Schon zu Beginn präsentiert sich eine saubere und detailierte Polygongrafik, die rukkelfrei über die Bildröhre saust. Zusammen mit den vielen Sprachsamples (jeder einzelne Spieler wird namentlich angekündigt) eines typisch amerikanischen Fernsehkommentators, ergibt sich eine realistische Spielatmosphäre. Begibt man sich nach Einstellung der Optionsparameter in das Stadion, blickt man aus der Schiedsrichter-Perspektive auf das Spielfeld. Der Werfer beherrscht vier Ballarten, die Ihr per R-Taste seitlich positionieren könnt. Trifft der Schlagmann den Ball, zoomt das Bild stufenlos in eine Kameraeinstellung, die man im Time Out-Modus voreinstellen kann. Ein weißes Kreuz zeigt den Aufschlagpunkt des Balles an, sodaß Ihr nun mit einem Feldverteidiger auf diese Markierung zusteuern könnt. Eine Replay-Funktion haben die Entwickler wohl vergessen. Lediglich bei Homeruns blendet sich ein Replay ein, der jedoch automatisch abläuft. Ihr dürft das Ganze wahlweise im Exhibition-, Saison-, Playoff- und All Star Game-Modus spielen. Ein zweiter Spieler kann sich in allen Spielmodi einklinken. Als netter Zusatz befindet sich zudem noch ein Home Run-Derby und eine Komplette Spieler-Datenbank aus der 94er Saison auf der CD. *tet*



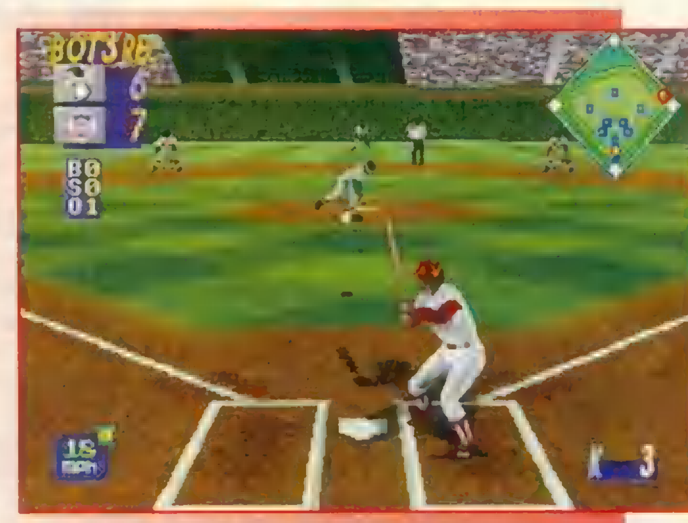
„Es geschehen doch noch Zeichen und Wunder! Die Mega Drive-Version, die Anfang des Jahres in der Schotterecke dahinschmollte, verbucht als Saturn-Auflage in der Spielspaßwertung einen Sprung nach oben um 25%. Diese Aufwertung hat das Spiel redlich verdient, denn abgesehen von der spärlichen Ausstattung wie das Fehlen der Replay-Funktion oder die genaue Positionierung des Balles beim Werfen, läßt sich World Series Baseball hervorragend steuern. Die Tastenbelegung ist gut durchdacht, das Verteidigungsspiel durch die deutlichen Markierungen übersichtlich. Man sollte lediglich darauf achten, daß man die Kameraposition nicht auf "Chase" stellt. Die Optik ist dannn zwar hervorragend, die Feldverteidiging jedoch artet zwangsweise in ein Rätselraten aus."



System: Saturn
Spieletyp: Baseball-Simulation
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 5
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	70%
Musik:	49%
Soundeffekte:	81%

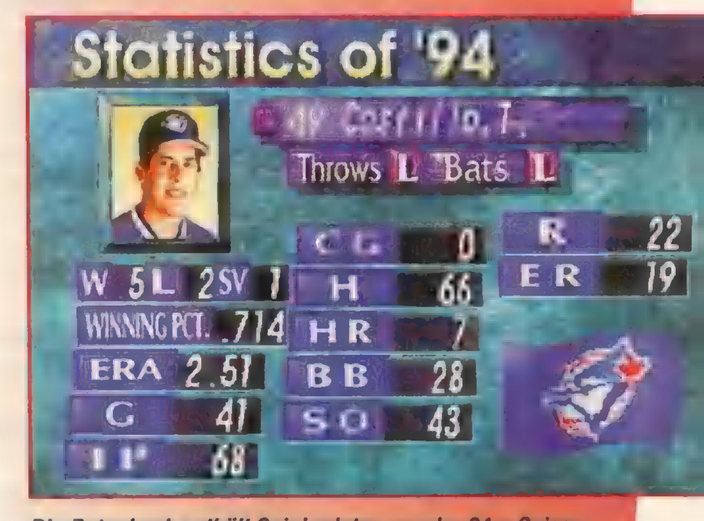
Spielspaß 72%



Für Saturn-Verhältnisse zwar nicht gerade berauschend, doch die Grafik trägt viel zur Übersicht bei



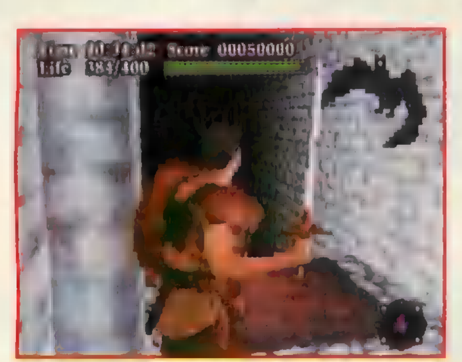
Auch das Verteidigungsspiel ist durch die gut gewählte "Normal"-Perspektive gut koordinierbar



Die Datenbank enthält Spielerdaten aus der 94er Saison

Virtueller Flop
Virtual Hydlide

Was macht ein edler Ritter, wenn die heißgeliebte Prinzessin von Monstern entführt wird? Er macht sich natürlich auf den Weg, sie zu befreien. Und so landet unser Held in einer Fantasy-Welt, wo Bäume nach dem Leben eines Menschen trachten, Vampire in dunklen Villen voller Schätze hausen oder grüne schleimige Ungeheuer aus dem Boden sprießen. Wie erwähnt, befinden wir uns in einer Fantasy-Welt und somit versteht es sich schon von selbst, daß auch die Landschaft phantasievoll und frei erfunden wird. Und der Computer nimmt es wörtlich. Wenn Ihr im Menü den gewünschten Schwierigkeitsgrad eingestellt habt, generiert der Computer die Welt, in der Ihr Euch behaupten müßt. Im Easy-Modus werden alle erforderlichen Infos gezeigt, im Medium-Modus entfällt die Gesamtmap und im Hard-Modus sogar der Richtungsweiser. *tet*



Die Perspektive zoomt völlig willkürlich durch die Gegend



„Wenn Hersteller dahergehen und irgend etwas aus dem Ärmel schütteln, endet das meist in einer Katastrophe. Jüngstes Beispiel: Virtual Hydlide. Was hier geleistet wurde, ist schlichtweg eine Frechheit. Die Grafik ist durchsetzt mit technischen Fehlern. Durchscheinende Steinwände und willkürlich wechselnde Perspektiven verwirren. Somit kommt es zwangsläufig zu Koordinationsfehlern, weil Ihr Euren Helden kaum gezielt steuern könnt. Nach einer Stunde Spielzeit ist man gewillt, die CD samt Konsole und Monitor die virtuelle Wand zu schleudern."

System: Saturn
Spieletyp: Action-Rollenspiel
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Primal Games
Spieler: 1
Features: Paßwort, Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	13%
Musik:	50%
Soundeffekte:	59%

Spielspaß 21%

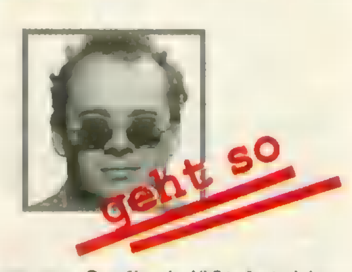
Kurz geraten



In der eigentlich friedlichen Welt Quartalia ist der Teufel los. Geist, ein vom bösartigen Jerado geschaffener Dämon, hat die liebliche Leda entführt und alle Wesen verzaubert. Dadurch wird Eure Aufgabe als Astal, Leda zu befreien, erheblich erschwert, denn alle Bewohner Quartalias stellen sich Euch entgegen. Zum Glück ist Astal ein kräftiges Bürschchen, das jede Menge spezieller Tricks auf Lager hat. Mit seinen starken Lungen bläst er Gegner mühelos vom Bildschirm, außerdem nimmt er auch die schwersten Felsen auf und schleudert sie durch die Gegend. Insgesamt kämpft Ihr Euch durch neun grafisch sehr ansprechende Stages. Schon im ersten Level gesellt sich ein kleines Vögelchen zu Euch, das ebenfalls mehrere Special Moves beherrscht und sogar Eure Lebensenergie auffrischt, wenn Not am Mann ist. Im Zwei-Spieler-Modus übernimmt Euer Mitspieler die Kontrolle über den Piepmatz, während Ihr Astal steuert. Paßwörter oder eine Speicheroption fehlen leider. *rz*



Die Grafik in "Sea of Clouds" ist sehr beeindruckend, der rote Himmel dreht sich ständig um die eigene Achse, und das Wasser ist auch ständig in Bewegung



„Grafisch läßt Astal in den meisten Levels keine Wünsche offen. Stufenloses Zooming, riesige Endgegner, die ständig rotieren, und wundervolle Spiegeleffekte begeistern vom ersten bis zum letzten Spielabschnitt. Auch die Steuerung der Hauptfigur und des fliegenden Begleiters bereiten keinerlei Probleme. Soundeffekte und Musik entsprechen dem 32-Bit-Standard. Leider hält das grafische Vergnügen nicht besonders lange an, denn das Spiel ist viel zu einfach und kurz geraten. Nur in den wenigsten Stages warten anspruchsvolle Stellen und Gegner auf Euch. Sogar Neulinge sollten Astal an einem Tag durchgespielt haben. Ein höherer Schwierigkeitsgrad hätte sicher nicht geschadet und auf der CD wäre wohl noch Platz für ein paar Extra-Stages gewesen. So bleibt ein bezauberndes, aber leider viel zu kurz geratenes Jump'n'Run."

System: Saturn
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 3
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	78%
Musik:	60%
Soundeffekte:	68%

Spielspaß 64%



Fortsetzung folgt

Clockwork Knight

Es war einmal im Spielzeugland... Unser Held, der tapfere Ritter Pepparucho, macht sich auf, die entführte Prinzessin Celsey aus den Händen ihrer Entführer zu retten. Die Reise führt durch eine auf den ersten Blick dreidimensionale Landschaft, in der Peppi Hindernisse überwinden, Rätsel lösen und Feinde verkloppen muß. Anders als beispielsweise in *Bug!*, könnt Ihr Euch hierbei weder seitlich noch anderswo in dem Pseudo-3D-Raum bewegen, außer vor- und rückwärts natürlich. Somit unterscheidet sich *Clockwork Knight* kaum von herkömmlichen Seitenscrollern. Unterwegs dürft Ihr Items sammeln, die als Continues verwertet werden, oder Euch in den Bonus-Stages (nach jedem Boßgegner) im Roulette-Spiel versuchen. Hier bekommt Ihr, wenn Ihr mächtiges viel Glück habt, ein bis mehrere Extraleben gutgeschrieben. *tet*



Achtung! Dieser Mobile Suit Gundam-Verschnitt verwandelt sich zwischendurch in einen Flieger.



geht so

„Als ich zum ersten Mal Clockwork Knight gesehen habe, war ich sehr erstaunt. Nette Grafik, schnelle Animation und die niedlichen Zwischensequenzen, versprachen was gutes. Doch dies änderte sich, als nach knapp einer Stunde das jähe Ende kam: Ich hatte den letzen Boßgegner geschlagen. Warum das Spiel so kurz geraten war, hat einen Grund. Anscheinend war man so erpicht darauf das Spiel noch rechtzeitig zum Start des Saturns fertigzustellen, daß man es als Zweiteiler auf den Markt geworfen hat. So ist auf dieser CD lediglich der buchstäblich erste Teil von Clockwork Knight vorhanden. Meines Erachtens eine bodenlose Frechheit...“

System: Saturn
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 3
Preis: ca. 110 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

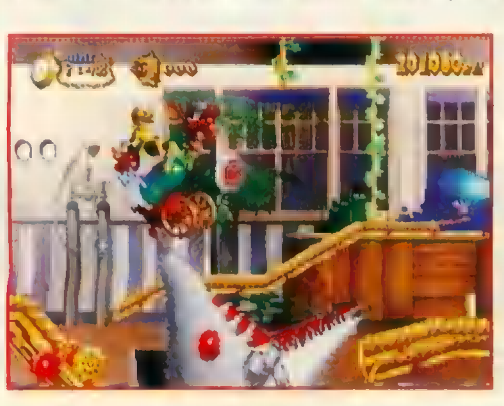
Grafik:	65%
Musik:	70%
Soundeffekte:	74%

Spielspaß 50%

Der zweite Streich

Clockwork Knight 2

Gleich zu Beginn dürft Ihr in diesem Fortsetzungsteil des Spielzeug-Jump'n Runs, gegen den Endgegner des ersten Teils antreten. Aber keine Angst, er ist diesmal viel einfacher zu schlagen. Nach dieser Begrüßungs-Stage geht es munter im gewohnten *Clockwork Knight*-Stil weiter. Diesmal sind jedoch die Level viel schöner und funktioneller. Hatte man im ersten Teil lediglich eine Pseudo-3D-Stage vor Augen, kann man diesmal auch schon mal die Ebene wechseln. Beispielsweise könnt Ihr Euch von einer Kanone in den Hintergrund schießen lassen, wobei die Reise dann in der anderen Ebene weitergeht. Aus spieltechnischer Sicht hat sich jedoch nichts geändert. Nach wie vor müßt Ihr viel Laufen, Springen, Schlagen und Tragen (von Gegenständen), wobei am Ende jedes Levels (bestehend aus mehreren Stages) immer ein ulkiger Boß auf Euch wartet. *tet*



Im Galopp geht es durch ein Badezimmer, das von mechanischen Haifischen bewacht wird



gut

„Das ist ein gemeiner Streich von Sega. Wer den ersten Teil hat, braucht den zweiten und umgekehrt, um überhaupt zu verstehen, warum Teil 1 mittendrinnen plötzlich endet. Zwar wurde diesmal mehr auf grafische Details und Spiellänge geachtet, aber im Grunde bleibt Clockwork Knight (und zwar beide Teile) ein stinknormales Seitenscroll-Jump'n Run. Grafik und Spielidee scheinen jetzt, wo (in Japan) der Saturn schon fast ein Jahr auf dem Markt ist, doch etwas veraltet. Es ist und bleibt auch unverständlich, warum die Entwickler (genau wie im ersten Teil) auf eine Speicher- bzw. Paßwortoption verzichtet haben. Wer's nicht in einer Tour schafft, ob er nun schlafen gehen möchte oder nur kurz unterbrechen will, wird das Teil nochmal von vorne beginnen müssen.“

System: Saturn
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 6
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	68%
Musik:	60%
Soundeffekte:	51%

Spielspaß 68%



Abgestürzt
Wing Arms

Nur Fliegen ist schöner – nach diesem Motto wirft Sega einen 3D-Shooter auf den Markt, der sich vom Spielprinzip kaum von Air Combat (PSX) unterscheidet. Als Kampfpilot im 2. Weltkrieg, dürft Ihr Euch von Bord des US-Flugzeugträgers Enterprise auf Luftpiratenjagd begeben. Insgesamt sieben der klassischen Kampfflugzeuge wie der Mitsubishi Zero Fighter oder die düsengetriebene Messerschmitt Me 262, stehen Euch dabei zur Verfügung. Habt Ihr die Wahl getroffen, flitzt Ihr los und schießt auf alles, was sich in der Luft oder auf dem Boden bewegt. Dabei könnt Ihr die Perspektive von der Cockpit-Ansicht in die Außenperspektive (jeweils von vorne und hinten) umschalten, damit Ihr auch in jedem Fall die Übrsicht behaltet. Die schnelle und reizvolle Garfik basiert natürlich gänzlich auf Polygonen, lediglich in Zwischensequenzen, die meistens zwischen den Stages eingeblendet werden, gibt's Gerendertes zu bestaunen. *tet*



Optisch bietet Wing Arms durchaus einiges. Leider hapert's aber am eigentlichen Spiel.



geht so

„Es ist zu offensichtlich, daß Sega mit diesem Spiel dem Air Combat von Namco hinterhereifern möchte. Nur ist dies leider voll in die Binsen gegangen. So wenig Abwechslung in einem Action-Spiel habe ich schon lange nicht mehr gehabt. Von den insgesamt sechs Stages sind zwei völlig identisch, die Palette an Gegnern ist eher dürftig (ein und dieselbe „Öl-Plattform“ dient in drei Stages als Endgegner!). Wenn man Wing Arms in knapp 40 Minuten durchgespielt hat, versteht man auch, warum das Spiel nur zwei Continues und überhaupt keine Speicheroption bietet. Aber: Als kleine Zwischendurch-Einlage an verregneten Sonntagen ist es aber allemal geeignet.“

System: Saturn
Spieletyp: 3D-Shoot em Up
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Galaxy, Dynatex
Spieler: 1
Features: Continue, Analog Mission Stick
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	72%
Musik:	31%
Soundeffekte:	52%

Spielspaß 50%

Kriegerisch
Digital Pinball

Der Erfinder des Pinballs hätte es sich bestimmt nicht träumen lassen, daß dieses triviale Spiel auch im Zeitalter der elektronischen Medien eine Vielzahl an Umsetzungen findet. Zwar erfolgt die Bedienung des Gerätes nun mehr über ein handliches Joypad, doch die Hersteller sind erpicht darauf, alle physikalischen Einflüsse, die den silbernen Ball betreffen, möglichst realistisch wiederzugeben. Auch *Digital Pinball* gehört zu den Spielen, das die Stimmung eines Pinballspiels möglichst originalgetreu wiedergibt. Die Steuerung erfolgt hierbei genauso wie bei gleichartigen Spielen: Das Steuerkreuz betätigt den linken Flipper, die rechte Knopfgruppe dementsprechend den rechten. Mit den L/R-Tasten könnt Ihr den Kasten durchrütteln, um so die Laufrichtung der Kugel zu beeinflußen. Wenn Ihr einen der vier verfügbaren Tische ausgesucht habt, kann es losgehen. Dabei betrachtet Ihr das Ganze aus der isometrischen Perspektive mit Blick auf den Tisch. *tet*



Multiball...aber nur mit maximal drei Bällen gleichzeitig



geht so

„Digital Pinball gehört zu den realistisch gestalteten Pinball-Simulationen auf Konsole. Es laufen keine Kopffüßler durch die Gegend, und nach irrwitzigen Bonus-Stages sucht man ebenfalls vergeblich. Dafür wirkt und verhält sich Digital Pinball eben ziemlich realistisch. So wurde als Sound-Source unter anderem eine Vielzahl an Samples von realen Flipper-Geräten verwendet. Leider hält die Langzeitmotivation nicht an, da die Features eben zu unspektakulär (wie bei den Flippern aus den 60er Jahren) und eintönig wirken. Spielstände oder Rekorde, die Ihr auf den Tischen verbuchen könnt, werden zudem nirgends abgespeichert. So ist Digital Pinball nur geeignet für jemanden, der mehr auf Realität als auf Spielspaß Wert legt.“

System: Saturn
Spieletyp: Pinball-Simulation
Megabit: CD
Hersteller: Kaze
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: –
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	48%
Musik:	64%
Soundeffekte:	62%

Spielspaß 65%

Monotone Polygone

Deadalus

Im Jahre 2077 dringt eine kleine Gruppe von mechanisierten Widerstandskämpfern in den Super-Satelliten *Deadalus* ein. Ihr Ziel ist es, die Gewaltherrschaft, die von diesem sog. Friedens-Überwachungssystem ausgeübt wird, endgültig zu beenden. Bewaffnet mit Vulcan-Gun, Laser-Kanone, Raketenwerfer und einem Punch-Arm, dringt Ihr in einem mechanischen Roboter sitzend, in das verzweigte Dungeon-System ein. Es gilt, eine Reihe von Wachrobotern auszuschalten, um so an den Lift für den nächsten Level heranzukommen. Manchmal müßt Ihr auch im Dunkeln einen Computer-Terminal aufsuchen und erst einmal die Beleuchtung einschalten. Nur hier bekommt Ihr auch immer Daten, die einen kompletten Plan des jeweiligen Levels beinhalten. Nach einer Stelle zum Abspeichern werdet Ihr jedoch völlig vergeblich suchen. tet

Die flüssige und detaillierte Polygongrafik bietet leider kaum Abwechslung



„Während sich in der gesamten westlichen Welt schnell PC-Spiele mit hohem Grafikstandard etablierten, mußten sich die Japaner lange Zeit mit dem völlig veralteten PC-9801- System zufrieden geben. Und diese Fehlentwicklung auf dem PC-Sektor wirkt sich negativ auf den derzeitigen 32-Bit-Konsolenmarkt aus. In Deadalus wurde somit eine Menge Zeit für die grafische Gestaltung aufgebracht, doch für ein ausgefallenes Spielsystem reichte es anscheinend leider nicht mehr. Die insgesamt 30 Level sind relativ anspruchslos und langweilen auf die Dauer. Es mag sein, daß in Japan eine schöne Demo-Sequenz immer noch als Verkaufsargument gilt, doch hierzulande erhofft man sich mehr fürs Geld.“

System: Saturn
Spieletyp: 3D-Shoot'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Archiv
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	70%
Musik:	82%
Soundeffekte:	59%

Spielspaß 58%

Naturverbunden

Pebble Beach Golf Links

Einigen von Euch wird die vorliegende Golfsimulation noch aus Super-Nintendo-Zeiten bekannt sein. Außer den Full-Motion-Video-Szenen bleibt optisch und spielerisch fast alles beim alten: Das Spielgeschehen wird aus der gewohnten Standard-Perspektive gezeigt. Unter anderem lassen sich die Spielarten Tournament-, Stroke-Play und Skin-Match anwählen. Bei einem Turnier können (entsprechenden Multi-Adapter vorausgesetzt) bis zu vier menschliche oder computergesteuerte Bildschirmsportler teilnehmen. Über Windrichtung und dessen Särke informiert das Spiel genauso, wie über den Fixierpunkt, an dem der Schläger den Ball trifft. Dem Auge des Betrachters bieten sich auch landschaftliche Besonderheiten, wie Bäume, Sandbunker, Bächlein oder hohes Gras, die den Ball nachhaltig aufhalten können. Wer sich seinem Hobby besonders intensiv widmet, freut sich zusätzlich über haufenweise Statistiken, die jedes nur erdenkliche Detail von Platz und Golfer widerspiegeln. ws



Nur das richtige Schlag-Timing entscheidet über den Erfolg



„Unzählige Golfsimulationen machen sich seit Beginn der Videospielgeschichte auf allen Systemen breit. "Pebble Beach Golf" bietet zwar nur den einen berühmten Turnierplatz auf der CD an, dafür ist der "Rest" der Ausstattung komplett: Unterschiedliche Clubsätze, variable Fußstellung sowie ausgefeilte Balloptionen und Schlagarten, dehnen den Spielspaß trotz des kleinen Territorials auf ergiebige Länge aus. Wenn man die "Next Generation"-Erwartungen mal außer acht läßt, gibt's an dieser Golfsimulation nicht viel zu kritisieren. Die Grafik gibt sich recht ordentlich, doch im Grunde kann man von einer 32-Bit-Maschine in dieser Richtung wesentlich mehr erwarten. Golfverliebte Saturn-Besitzer werden mit dieser Simulation sicher zufrieden sein.“

System: Saturn
Spieletyp: Golfsimulation
Megabit: CD
Hersteller: T & E-Soft
Testversion: Sega
Spieler: 1 bis 4
Features: Spielstandspeicherung
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	72%
Musik:	50%
Soundeffekte:	41%

Spielspaß 72%





Golden Axe: The Duell

Obwohl das Spielhallen-Original zu den ältesten Sega-Titeln gehört, zählt es bis heute unter Kennern zu den erlesenen Kulttiteln. Sega ging diesmal einen völlig anderen Weg und präsentiert mit *The Duell* die Beat'em-Up-Variante des klassischen Vorgängers. Bei der inszenierten Prügelei stellen sich zehn barbarische Recken zum Kampf, um einem dämonischen Großmeister samt dessen Kompagnons den Garaus zu machen. Unter den Herausforderern finden sich bekannte Helden wie der Krieger "Kain Blade" und der Barde "Gillius" wieder. Aber auch zwielichtige Gestalten wie "Death Adder", die schöne Amazone "Milan Flare" oder Zaubermeister "Zoma" melden berechtigte Ansprüche auf den Turniersieg an. Nachdem Ihr Eure Wahl aus den mit allen Special-Moves gewaschenen Fightern getroffen habt, gilt es, alle restlichen Mitbewerber auf die Bretter zu legen. Zufällig auftauchende Minignome hinterlassen Euch Zaubertränke, die Eure Magic-Leiste bis zum Rand auffüllen. *ws*

Feste drauf: Eure Helden überstehen so manch harten Treffer



„Viele Tugenden, die den Urvorgänger zu einem interessanten Actionspiel machten, sucht man bei der Beat'em-Up-Fassung vergeblich. In Sachen Grafik und Sound haben sich die Programmierer wirklich Mühe gegeben: Alle Kämpfersprites sind verhältnismäßig groß und anstandslos animiert, auch die Hintergründe geben sich detailliert und sehr farbenfroh. Außergewöhnliche Prügelinnovation darf ansonsten keiner mehr erwarten. Trotz einer milden Prise Unterhaltung kann diese Darbietung allenfalls der eingeschworenen 2D-Prügelfangemeinde einigen Spaß bereiten."

System: Saturn
Spieletyp: Beat'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Dynatex
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	77%
Musik:	72%
Soundeffekte:	69%

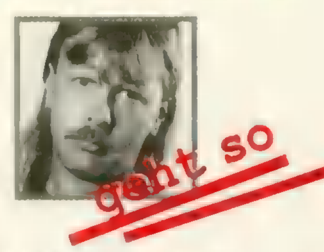
Spielspaß 67%

Star Cars: Gran Chaser

Bei *Gran Chaser* zwängt Ihr Euch hinter die Kontrollen eines blitzschnellen High-Tech-Gleiters, um das Universum vor einem fürchterlichen Krieg zu bewahren. Während des Rennens werden keine Zugeständnisse gemacht, das einzige, was wirklich zählt, sind die zurückgelegten Runden. Deswegen ist jeder Schlitten mit einem Waffensystem bestückt. Wird Euer Raketen-Flitzer von einer Homing-Missile getroffen, geht kostbare Zeit und ein Häppchen vom Schutzschild verloren. Das gleiche gilt natürlich auch für die unliebsame Konkurrenz. Euer knapp über dem Boden schwebender Bolide braucht dabei nicht exakt der Streckenführung zu folgen, oft sind Seiten die letzte Rettung vor zeitraubenden Schikanen. Im Story-Modi wird ein ausgiebiges Feintuning betrieben, um so der Konkurrenz die Rücklichter zu zeigen. Extras wie Nachbrenner, Schutzschilde oder wirkungsvollere Zusatzwaffen, liegen nicht auf der Strecke verstreut, sondern müssen zuerst sauer verdient werden. *ws*



Nicht für schwache Nerven, so ein Zukunftsrennen mit aufgebohrten High-Tech-Flitzern



„Technisch kann an Gran Chaser (in "good old Germany" wird es übrigens unter Cyber Speedway vermarktet) nicht viel ausgesetzte werden: das Scrolling ist überwiegend flüssig und die Grafik-Engine bietet detaillierte 3D-Landschaften. Dafür läßt das Spielprinzip keine große Fahrfreude aufkommen: Entweder man kommt leicht vom Kurs ab oder langweilt sich auf zehn einfältigen Strecken. Die vier Sichtperspektiven sind zwar ein löblicher Einfall, tragen aber insgesamt wenig zur spielerischen Finesse bei. Auch der Zwei-Spieler-Modus in Split-Screen-Darstellung rettet das Spiel nicht über die "Gut"-Hürde. Schade – gerade von Gran Chaser hätte ich mir mehr versprochen – wer nicht unbedingt gleich ein neues Rennspiel braucht, sollte lieber noch etwas Geduld zeigen, oder, falls eine Playstation vorhanden ist, auf Wipeout zurückgreifen."

System: Saturn
Spieletyp: 3D-Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Primal Games
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 4
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	78%
Musik:	70%
Soundeffekte:	68%

Spielspaß 51%

Volltreffer
Victory Goal

Segas 32-Bit-Fußball kommt standesgemäß mit imposanter Optik und für Europa angepaßten Optionen. Während man bei der japanischen Umsetzung von *Victory Goal* noch alle Teams der J-League übernehmen konnte, bietet die europäische Version zwölf Nationalmannschaften. Neben den üblichen Freundschaftsspielen stehen Euch auch zwei Liga-Modi zur Auswahl, die sich nur in der Anzahl der auszutragenden Spiele unterscheiden. Beim Turnier-Mode treten bis zu zwölf menschliche Teilnehmer im KO-System gegeneinander an. Nachdem Ihr Euer Team, die Aufstellung und die Taktik bestimmt habt, folgt der Anstoß. Die Perspektive läßt sich auf vielfältige Weise verändern, Ihr könnt in drei Stufen näher an das Spielfeld ranzoomen und aus acht Kamerawinkeln wählen. *rz*



„Von der Stimmung her kommt Victory Goal sicher nicht an FIFA Soccer für 3DO, der bislang beste 32-Bit-Fußball, heran. Dazu fehlen einfach die extrem realistischen und abwechslungsreichen Soundeffekte. Auch grafisch fällt Segas Soccer deutlich ab, doch spielerisch hat mich Victory Goal überraschend angenehm. Obwohl sich die Steuerung bei zeitweisen Pässen etwas schwierig gestaltet, ist man schon nach wenigen Minuten voll im Spiel drin und schafft mit geschickten Kurzpässen die schönsten Tore. Mit Weitschüssen Tore zu erzielen, erweist sich allerdings als fast unmöglich, und Flanken fängt der gegnerische Torwart meist vor dem zum Kopfball bereiten Stürmer ab."



Die meisten Kameraperspektiven bieten ausreichende Übersicht, die Karte am rechten Bildschirmrand könnt Ihr vergessen

System: Saturn
Spieletyp: Fußballsimulation
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1 bis 4
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

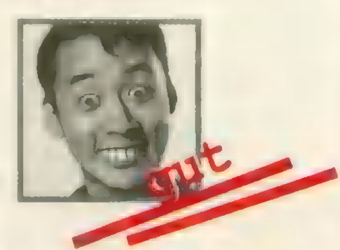
Grafik:	70%
Musik:	53%
Soundeffekte:	62%

Spielspaß 73%

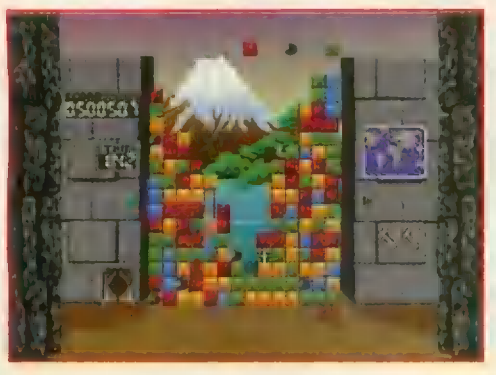


Berliner Mauer
Break Thru!

Die Idee zu *Break Thru!* entwickelte sich, man höre und staune, während des berliner Mauerfalls. Aus der Idee wurde ein Spiel, das irgendwie an Tetris erinnert, aber vom Prinzip doch etwas anderes darstellt. Zu Beginn habt Ihr nämlich eine Wand, bestehend aus kleinen quadratischen Steinchen in vier Farbausführungen, die Ihr per Cursor löschen müßt. Immer wenn zwei gleichfarbige Steine vertikal oder horizontal nebeneinander liegen, dürfen sie gesprengt werden. Das Ganze wird zusätzlich durch das Zeitlimit und einzelne Steine erschwert, die vom Himmel prasseln. Als nützliche Items stehen Euch dabei Bomben (explodieren, wenn sie in die unterste Reihe fallen, oder wenn mehr als zwei neben- bzw. übereinander liegen), Raketen (löschen, je nach Flugrichtung, eine ganze vertikale oder horizontale Reihe) und Joker-Steine (können jede beliebige Farbe annehmen). Das ganze könnt Ihr natürlich zu Zweit mit- oder gegeneinander (Competetive und Dual-Modus) spielen. *tet*



„Break Thru! erinnert stellenweise an Tetris, vom Spielprinzip jedoch verläuft es völlig anders. Anstatt herunterprasselnde Steine zusammenzusetzen, müßt Ihr bereits vorhandene löschen. Das klingt ziemlich trivial, doch wenn man gegen den Computer spielt, steigt der Schierigkeitsgrad immer mehr an. Dann merkt man plötzlich inmitten des Spiels, daß das Ganze doch nicht so einfach ist, wie es aussieht. Später gesellen sich zudem noch unangenehme Zeitgenossen hinzu, die Eure Pläne durchkreuzen: Spinnen, die die Flugbahn der herunterprasselnden Steine und Items verändern, Cola-Dosen, die sich zwischen die Steine klemmen und Felsen, die man nur mit Raketen wegputzen kann."



Tetris im fortgeschrittenen Stadium. Schon zu Beginn des Spiels steht Ihr vor einer Mauer aus Steinen.

System: Saturn
Spieletyp: Puzzlespiel
Megabit: CD
Hersteller: Shoeisha/BMG
Testversion: Highscore Games
Spieler: 1 bis 2
Features: Maus, Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 4 bis [illegible]
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

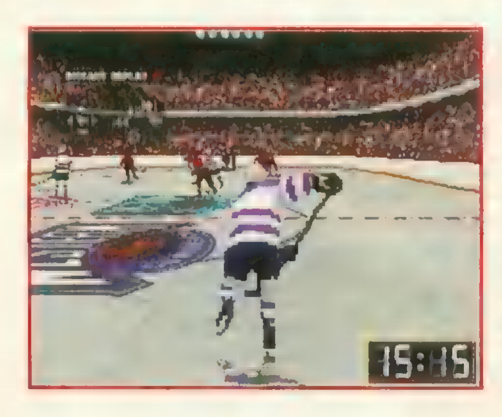


Grafik:	46%
Musik:	51%
Soundeffekte:	47%

Spielspaß 67%

Ausgecheckt

NHL All-Star Hockey



Keine der zahlreichen Perspektiven bietet die Übersicht, die man zum Spielen benötigt

Gleich zu Beginn begrüßen Euch zwei Kommentatoren im Sega-Sport-Studio. Von hier aus beginnt Ihr ein Freundschaftsspiel, startet eine Saison, seht Euch die Statistiken der letzten NHL-Spielzeit an oder kreiert Eure eigenen Hockey-Cracks. Ihr könnt alle 26 NHL-Teams übernehmen, die mit allen Spielern der vergangenen Saison antreten. Normalerweise kontrolliert Ihr immer den puckführenden Akteur, mit „Role Playing" läßt sich jedoch auch ein bestimmter Spieler festlegen, den Ihr dann während des kompletten Matches steuert. Im Spiel dürft Ihr aus neun verschiedenen Perspektiven wählen, im Zeitlupen-Modus kommen sogar noch vier weitere Kamerapositionen dazu, wobei besonders die „Puck-Cam" für witzige Einstellungen sorgt. *rz*



„Wie schon lange befürchtet, entwickeln sich viele 32-Bit-Spiele zu reinen Grafikorgien, bei denen leider der Spielspaß außen vor bleibt. Auch NHL All-Star Hockey bietet grafisch erstklassige Unterhaltung. Digitalisierte Spielsequenzen, echte Fernsehkommentatoren und eine Vielfalt unterschiedlicher Perspektiven zeigen, was die neue Hardware drauf hat. Doch was helfen neun Kamerapositionen, wenn keine einzige den nötigen Überblick verschafft, was nutzt der Sprecher, der jede Szene kommentiert, wenn die Steuerung nicht das geringste Gefühl für das Spiel vermittelt? Ich hoffe, daß Electronic Arts nicht die gleichen Fehler begeht und sich an den eigenen 16-Bit-Klassikern orientiert."

System: Saturn
Spieletyp: Eishockeysimulation
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 12
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

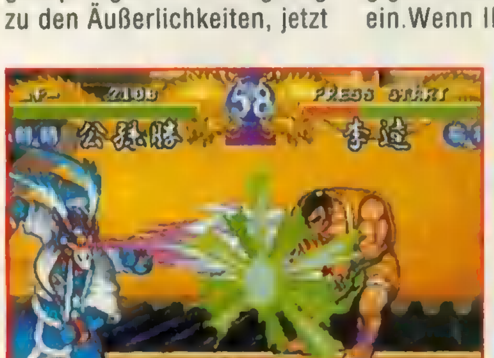
Grafik:	77%
Musik:	82%
Soundeffekte:	80%

Spielspaß 61%

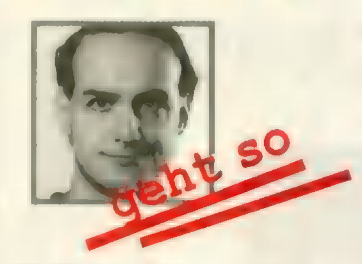
Nackte Jungs!

Lost Dynasty

Wenn man so die bisher erschienenen Beat'em Ups Revue passieren läßt, fällt eigentlich auf, daß die leichtbekleideten Akteure unter den Kämpfern meistens die Mädels waren (etwa Mai Shiranui: King of Fighters oder Naguno: Kabuki Klash). Nicht so jedoch bei *Lost Dynasty* von Data East: Nahezu alle männlichen Klingenschwinger zeigen viel Haut, ganz im Gegensatz zu den Ladies, die äußerst zugenöpft agieren. Doch genug zu den Äußerlichkeiten, jetzt die Facts: Samurai Shodown-Clone, Zoom-Effekt, eine Handvoll Special-Moves pro Teilnehmer. Von der Aufmachung her gesehen könnte dieses klassische 2D-Beat'em Up eines der unzähligen Neo-Geo-Prügler sein. Unter den Kämpfern finden sich so die gängigen Beat'emUp-Charaktere ein.Wenn Ihr alle zehn Konkurrenten auf die Bretter legt, fordert Euch der obligatorische Boßgegner zum Endkampf heraus. *rk*



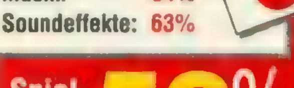
Ich wußte gar nicht, daß die Chinesen auch die Neonröhre erfunden haben...



„Eigentlich sollte es nicht einreißen, daß die Next-Generation-Konsolen zum Tummelplatz für belanglose 16-Bit-Spielchen vom Schlage eines Lost Dynasty werden. Das Spiel an sich ist ja nicht direkt schlecht, geht aber gnadenlos in der Menge der bereits für alle Systeme erhältlichen erstklassigen Beat'em Ups unter. Wenn dann noch Schnitzer wie ein schludriger Zoom-Effekt und schwammiges Handling der Kämpfer dazukommen, solltet Ihr Euch den Kauf dreimal überlegen. Anstatt eine durchschnittliche Samurai-Kopie abzuliefern, wäre Data East mit etwas Kreativität besser beraten gewesen. Selbst ich als absoluter Prügelfan laß es stehen."

System: Saturn
Spieletyp: Beat'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Data East
Testversion: Primal Games/Dynatex
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	58%
Musik:	64%
Soundeffekte:	63%

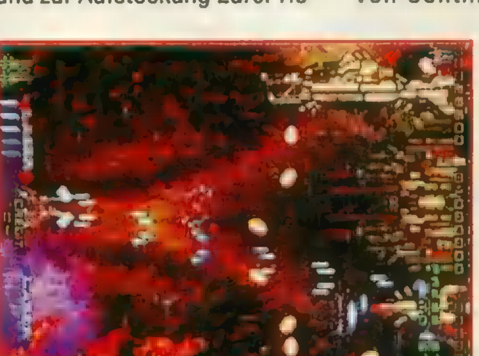


Spielspaß 56%

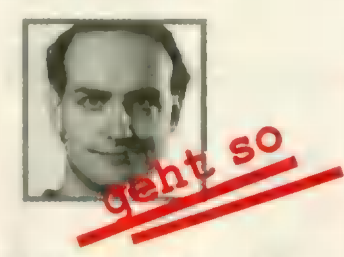
Old Generation

Layer Section

Auch der alte Fuchs Taito wartet schon mit einigen Games für die neuen Konsolen auf. Bei *Layer Section* für den Saturn handelt es sich um ein klassisch vertikal scrollendes Shoot' em Up. Dabei könnt Ihr analog zu *Raiden* (Playstation) auch den Original-Automatenmodus spielen, allerdings mit gekipptem Fernseher (dabei ist allerdings höchste Vorsicht geboten!). An Extrawaffen haben sich die Designer nicht allzuviel herauslocken lassen: Lediglich Kapseln in Form von gelben und roten Prismen zur Verstärkung der Schußbreite und zur Aufstockung Eurer Homing Missiles gibt's. Die setzt Ihr so ein: Sobald Euer Suchkreuz über einen Feind schweift, blinkt dieser auf und Ihr könnt ihm eine der hunderprozentig treffenden Raketen auf den Pelz brennen. Sieben Level müßt Ihr überstehen, allerdings mit nur einer Handvoll Continues, was die Sache natürlich etwas erschwert. Die Explosionsgeräusche wurden ordentlich realisiert *rk*



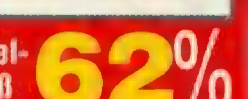
Wenn Ihr Euren Fernseher kippt, sieht das Bild wie beim Arcade-Vorbild aus



„Also, bis auf eine Handvoll grafischer Effekte hätte man bei Layer Section genauso gut auf ein ordinäres 16-Bit-Ballerspiel tippen können. Keine Spur von Rendergrafiken, 3D-Action und ähnlichem. Mit den Homing Missiles läßt sich auch ab Level vier nicht mehr kontrolliert umgehen, da das Ganze dann in eine wilde, chaotische Ballerei ausartet. Alle Ballerfans, die sich von Stichworten wie Automatenklassiker, hektisch und schwer angezogen fühlen, können schon mal einen Blick riskieren. Saturn-Besitzer, die wissen wollen, was wirklich in ihrer Konsole steckt, greifen besser zu einem anderen Titel in diesem Heft. Bis Ihr Layer Section durchspielt dauert's dank mangelnder Continues dagegen schon ein Weilchen. Also: Feuer frei!"

System: Saturn
Spieletyp: Shoot'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Taito
Testversion: Primal Games
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Arcade-Version
Schwierigkeitsgrad: [illegible] bis [illegible]
Preis: ca. 150 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	66%
Musik:	68%
Soundeffekte:	64%



Spielspaß 62%



Zubehör Saturn

Den Erfolg einer Konsole erkennt man auch daran, wieviel Zubehör dafür erhältlich ist. Für Segas Saturn gibt es jede Menge – Nützliches ebenso wie Überflüssiges.



Virtua Stick

Joysticks sind die großen Brüder der Joypads. Sie gelten allgemein als sehr robust und halten auch längere Prügelsessions mühelos aus. Leider hat Sega beim Saturn-Joystick auf die so wichtigen Microswitches verzichtet. So fehlt Euch wie schon beim Joypad oft der genaue Druckpunkt. Dafür bietet der Joystick immerhin Dauerfeuer für alle Knöpfe. Der Sega-Stick kostet ca. 130 Mark, über weitere Modelle anderer Hersteller, vor allem aus Japan ,Taiwan und Hongkong informiert Euch Euer Händler.

Joypads

Joypads gibt es in allen Formen und Farben, mit und ohne Dauerfeuer. Da das Original-Sega-Pad nicht besonders in der Hand liegt, und vor allem die L-R-Tasten sehr schwammig wirken, empfiehlt sich die Investition in ein besseres Steuergerät. Aus der Masse hebt sich das *Sunsaturn Pad* von Sunsoft ab, denn es ist eines der wenigen programmierbaren Joypads. Das bedeutet, Ihr könnt Tasten- und Richtungskombinationen einspeichern, die das Joypad dann per Knopfdruck ausführt, was vor allem für Beat'em Ups sehr nützlich sein kann. Das Sunsoft-Pad soll für ca. 80 Mark zu haben sein und wird von Laguna vertrieben.



Arcade Racer

Speziell für Rennspiele ist das Lenkrad von Sega gedacht. Wir haben es mit *Daytona USA* getestet und haben es nach ein paar Stunden in die Ecke gestellt, denn mit jedem Joypad steuert es sich genauer. Spart Euch die 130 Mark für das Teil, denn es ist das Geld nicht wert.



Saturn Maus

Spiele, bei denen man einen Cursor über den Bildschirm bewegt (z.B. Simcity 2000 oder viele Rollenspiele), spielt man am besten mit der Maus. Die Saturn-Maus kostet um die 60 Mark und ist im Augenblick nicht erhältlich, da laut Sega of Japan ein bestimmter Chip, der auch in der Back-Up-Karte verwendet wird, zur Zeit ausverkauft ist.

Six-Player-Adapter

Falls Ihr einmal mit mehr als zwei menschlichen Mitspielern zocken wollt, braucht Ihr den Sechs-Spieler-Adapter (ca 80 Mark), der, wie der Name schon sagt, Anschlüsse für sechs Joypads hat. *NHL All Star Hockey* von Sega läßt sogar den Anschluß von zwei Adaptern zu, so daß sogar eine Großfamilie gemeinsam zum Eishockey-Match antreten kann.



Back-Up-Ram

Die im Saturn eingebaute Batterie bietet leider nur sehr begrenzten Speicherplatz. Um auch weiterhin Eure Spielstände sichern zu können, braucht Ihr eine Back-Up-Karte, die für 110 Mark zu haben ist, sobald Sega die Lieferschwierigkeiten überwunden hat.



Action-Replay

Mit dem Action Replay von Datel könnt Ihr Euch bei den meisten Spielen schummelnd Eure Zeiten verbessern oder unendliche Leben erschwindeln. Mit dem bald erhältlichen PC-Anschluß dürft Ihr Euch auch selbst auf die Suche nach Cheat-Codes begeben. Das Action Replay dient außerdem als Back-Up-Karte und Universal Adapter und kostet ca 100 Mark.



Universal Adapter

Die meisten Spiele werden zuerst in Japan oder den USA veröffentlicht. Leider funktionieren diese Import-CDs nicht auf deutschen Saturn-Geräten, mit Universal-Adaptern könnt Ihr jedoch importierte Spiele aus aller Welt auf Eurem Saturn abspielen – und das für nur 70 Mark.

Video CD Karte

Im Gegensatz zur Sony Playstation, ist der Saturn Video-CD kompatibel, vorausgesetzt Ihr legt 350 Mark für die benötigte Karte hin. Da Video-CDs im besten Falle aber schlechte VHS Qualität liefern, sollte man sich diese Investition zweimal überlegen, vor allem weil für Ende ´96 schon die digitale Videodisc angekündigt ist.

Anschlußkabel

Die besten Farben und schärfsten Bilder liefert ein RGB-Scart-Kabel, das von vielen asiatischen Herstellern schon für unter 40 Mark angeboten wird. Auch S-VHS-Kabel gibt es für den Saturn zu kaufen, der RF-Adapter sollte wirklich nur die allerletzte Notlösung sein. *rz*





Wenn man keinen großen Kundenstamm hat, der auf Kompatibilität zu seinem Videospielsystem hofft, läßt sich weitaus einfacher etwas Neues entwickeln.

3DO

Der Ansatz, den die eigens von Electronic-Arts- und Macintosh-Vater Trip Hawkins gegründete 3DO-Company machte, war durchaus interessant und lobenswert. Es sollte ein Multimedia-Gerät entstehen, mit dem man Videospiele, Video-CDs, Musik-CDs, Photo-CDs und CD+G abspielen konnte, ohne sich weltweit um irgendwelche Kompatibilitäten scheren zu müssen. Außerdem durfte jeder der wollte, sein eigenes 3DO herstellen, sofern es 100%-ig kompatibel zu den Plänen war. Der erste Hersteller war hier Panasonic (Entwickler des Systems), Sanyo und Goldstar folgten. Der so entstandene Konkurrenzkampf wirkte sich natürlich auf den Preis aus. Obwohl die ersten Geräte in Deutschland fast 2000 Mark kosteten, ist der Preis bisher allerdings nicht wesentlich unter die 900-Mark-Grenze gesunken. Damit stellt sich das 3DO preislich mit dem Saturn auf eine Stufe. Für die Spieleentwickler galt in etwa die selbe Politik: Jeder, der entwickeln wollte, zahlte einen Festpreis an die 3DO-Company, erhielt dafür die nötigen technischen Angaben, ein Entwickler-Kit und schon konnte es losgehen. Damit hatte das 3DO schon beim Marktstart im Oktober '93 an die 300 Lizenznehmer im Schlepptau. Eine Qualitätskontrolle wie etwa bei Nintendo, gab es nicht und so wurde (auch wegen der niedrigen Herstellungskosten von CDs) eine Menge Unterdurchschnittliches produziert. Auch Lernspiele für Kinder und andere Multimediaprodukte haben dem Ruf des 3DOs mehr geschadet, als genutzt. Die landläufige Meinung der Fachleute damals war „Tolle Kiste, aber zu früh und zu teuer". Heute ist es zwar nicht mehr zu früh, trotzdem bezahlt der Kunde immer noch eine Menge Geld für Features, die noch keine Anwendung finden (wie Videospiele im Netz oder über Satellit). Im Vergleich zum Saturn schneidet das 3DO mit geringerer Rechenleistung gerade im 3D-Bereich weit schlechter ab, und wenn jemand schon viel Geld für tolle Videospiel-Technik ausgeben möchte, ist Segas Gerät sicher die bessere Wahl. Die beste Idee am 3DO ist immer noch der Kopfhöreranschluß am Joypad. Der Leistungsvorteil, den das 3DO hatte (PC-Spiele wie *Wing Commander* konnten umgesetzt werden) ist inzwischen nicht mehr relevant. So hart es klingt, im Vergleich zum heutigen Standard gehört die 3DO-Hardware fast schon wieder zum alten Eisen. Mit diesem Problem haben alle Computersysteme heutzutage zu kämpfen. *js*

Ein nobles Gerät zu einem noblen Preis: Das 3DO kann mehr, als gebraucht wird und ist entsprechend teuer



Die Goldstar-Version ist eindeutig billiger produziert

Im 3D-Bereich wird viel von der CD gelesen, da die Rechenleistung nicht ganz so hoch ist wie bei den neueren Systemen

Technische Daten

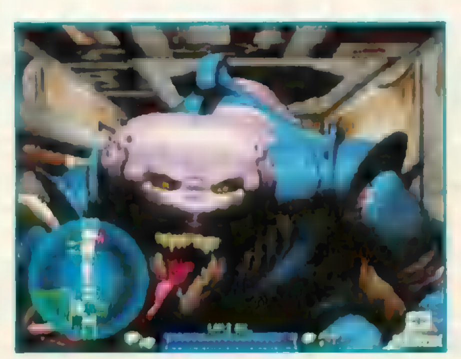
Prozessoren	32 RISC
Speicher	–
Grafik	262 144 aus 16,7 Mio. Farben bis 640 x 480 Pixel
Sound	DSP 44,1 KHz 16 Bit
Anschlüsse	1 x Joypad, Erweiterungsport
Datenträger	CD
CD-Laufwerk	Double Speed
Zusatzfähigkeiten	Video CD (MPEG), Musik CD, Photo CD

FAZIT

Das 3DO ist eine von den Konsolen, deren Besitzer heute schon wieder nach etwas neuem schielen. Wer gleich zu Anfang zugeschlagen und 1500 Mark gelöhnt hat, ärgert sich heute vermutlich, daß es vergleichbare Videospiele-Systeme schon fast zum halben Preis gibt. Spielehits, von denen alle Welt spricht werden, wenn überhaupt erst spät auf das 3DO umgesetzt. Viele der einstigen Lizenznehmer verschwenden ihre Energie heute schon auf die Entwicklung von Saturn- und Playstation-Spielen.

Ach nee, 3-D
Space Hulk

Mit dem grünen Marvel-Monster hat *Space Hulk* von Electronic Arts nichts zu tun. Vielmehr handelt es sich bei den Space Hulks um verschollene Raumschiffe, die irgendwann wieder aus dem Hyperraum auftauchen, um dann von den Space Marines gesäubert zu werden. Die Reinigungsaktionen konzentrieren sich in erster Linie auf die Genestealers, bösartige Aliens, die einen unstillbaren Hunger auf Menschenfleisch entwickelt haben. Als Mitglied der Terminatoren, einer Spezialeinheit der Space Marines, tretet Ihr den Kampf gegen die Außerirdischen an, geschützt von einer Cyber-Rüstung, bewaffnet mit Power Glove, Bolt-Gun oder Flammenwerfer und ausgerüstet mit Scanner und Funkgerät. Zunächst versucht Ihr Euch am besten an den zahlreichen Trainingseinsätzen, bevor Ihr Euch in das große Space Hulk wagt. Nach jedem Level speichert das Programm auf Wunsch Euren Spielstand. *rz*



Wer das Grüne im Auge des Genestealers sieht, ist schon so gut wie tot.



„Endlich mal ein 3-D-Actionspiel, das auch stategische Elemente berücksichtigt. Falls Ihr Eure Terminatoren nicht sinnvoll verteilt, damit sie sich gegenseitig unterstützen und abdecken, wird Euer Team schnell dezimiert. Im Gegensatz zur zwei Jahre alten PC-Version, steuert Ihr in der Hauptmission nur Euren eigenen Terminator, allen anderen erteilt Ihr Befehle und betrachtet die Ereignisse auf dem Map-Screen. Die 3D-Grafik wirkt zwar sehr flüssig und detailliert, aber leider auch viel zu langsam. Die Genestealers bewegen sich viel schneller als Ihr, manche erledigt Ihr komischerweise mit einem Schuß, während andere auch nach einer Salve noch weiterstürmen. Space Hulk ist erst ab 18 Jahren geeignet.“

System: 3 DO
Spieletyp: Action-Strategie
Megabit: CD
Hersteller: Electronic Arts
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Continue, Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik:	77%
Musik:	65%
Soundeffekte:	74%

Spielspaß 72%

Detektivarbeit
Sherlock Holmes

Als Meisterdetektiv Sherlock Holmes sollt Ihr den Mord an einer Theater-Schauspielerin lösen. Verdächtigt wird zunächst Jack the Ripper, doch schon bald stellt sich heraus, daß hinter dem Verbrechen mehr steckt, als man zunächst meinen möchte. *Sherlock Holmes* beginnt in der Baker Street 221B, der Heimat von Holmes und Watson. Von dort aus durchstöbert Ihr London, befragt Zeugen und findet Hinweise. Nach und nach erscheinen neue Schauplätze auf der Karte und es tauchen weitere Beteiligte auf. Außerdem findet Ihr Beweisstücke, die Ihr in Eurem Labor genauer untersucht. Zur Abwechslung dürft Ihr sogar zu einem Dart-Match antreten, um einen Zeugen zum sprechen zu bewegen. Alle Gespräche gibt's sowohl als Text auf dem Bildschirm als auch in Form von digitaler Sprachausgabe. Sämtliche möglichen Aktionen seht Ihr in einer Befehlszeile unter dem Aktions-Bildschirm, Euren Spielstand dürft Ihr jederzeit abspeichern. *rz*



Alle Gegenstände könnt Ihr direkt im Bildschirm anklicken, hier seht Ihr Holmes´ Wohnzimmer



„Sherlock Holmes erinnert mich an die gute alte Zeit, in der Spielinhalte noch wichtiger waren als Grafik und Sound. Als waschechtes Adventure bietet Holmes natürlich jede Menge kniffliger Rätsel, mehrere Leichen und viele, viele Hinweise. Allerdings könnt Ihr die meisten Puzzles nur in einer bestimmten Reihenfolge lösen, falls Ihr irgendetwas überseht oder vergeßt, geht es einfach nicht weiter, bis Euch der Geistesblitz trifft. Außerdem hätte etwas Humor der doch sehr trockenen Story nicht geschadet. Die unterschiedlichen Handlungsorte sind stimmungsvoll gezeichnet, und die Sprachausgabe (Englisch) ist klar verständlich. Gute Adventures für 3DO sind immer noch Mangelware, Sherlock Holmes ge-hört dazu, nicht wahr Watson?“

System: 3 DO
Spieletyp: Detektiv-Adventure
Megabit: CD
Hersteller: Electronic Arts
Testversion: Electronic Arts
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	75%
Musik:	61%
Soundeffekte:	82%

Spielspaß 73%

Volltreffer

FIFA Soccer

Mit den sehr erfolgreichen 16-Bit-Versionen hat *FIFA Soccer* für 3DO nicht mehr viel gemein, Electronic Arts nutzt die Fähigkeiten der 32-Bit-Hardware konsequent aus. Schon das Full-Motion-Video-Intro stimmt Euch auf das ein, was die Entwickler für Euch zusammengebraut haben. Vier Spielmodi stehen Euch zur Auswahl: Exhibition (Freundschaftsspiele), Liga, Tournament und Championship. Das Team könnt Ihr Euch aus 49 Nationalmannschaften wählen und verschiedene Optionen, z.B: Wetter, Spieldauer, Fouls und sonstige Regeln einstellen. Das Spielfeld läßt sich aus sieben unterschiedlichen Perspektiven betrachten, im Pausen-Menü seht Ihr Euch die letzten Spielsekunden nochmal in Zeitlupe an und verändert Taktik und Aufstellung Eurer Mannschaft. *rz*



Am meisten beeindruckt mich auch bei der 3DO-Version von FIFA Soccer der phantastische Sound, der vor allem über eine Dolby-Surround-Anlage brilliant klingt. Die sieben Perspektiven zeigen zwar, was die Grafikchips des 3DO alles können, zum Spielen eignet sich leider nur eine, bei allen anderen Kameraansichten verliert Ihr schnell die Übersicht (für die Zeitlupe eignen sich jedoch alle Perspektiven). Auf jeden Fall bietet das 32-Bit-FIFA deutlich mehr Fußball für's Geld, Dribblings und lange Pässe sind nicht so wie bei den 16-Bit-Versionen reine Glücksache. FIFA Soccer ist die bislang beste Fußballsimulation, für Ende 1995 plant Electronic Arts schon einen Nachfolger.



Die meisten der sieben Perspektiven liefern zwar beeindruckende Bilder, zum Spielen sind sie aber nur sehr bedingt geeignet

System: 3 DO
Spieletyp: Fußballsimulation
Megabit: CD
Hersteller: Electronic Arts
Testversion: Electronic Arts
Spieler: 1 bis 6
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

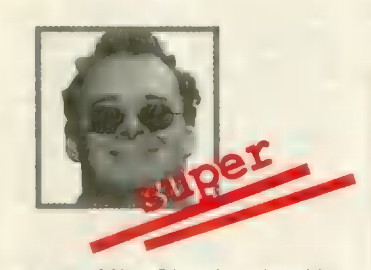
Grafik:	79%
Musik:	32%
Soundeffekte:	80%

Spielspaß 85%

Zoooooooom

Slam'n Jam '95

Die amerikanische Software-Firma Crystal Dynamics veröffentlichte einige der besten 3DO-Spiele in den letzten zwei Jahren, nun wenden sich die Kalifornier allerdings den 32-Bit-Konsolen von Sony und Saturn zu. *Slam'n Jam '95* war das letzte 3DO-Produkt von Crystal Dynamics und definitiv eines der besten. Wie bei Basketballsimulationen schon Standard, dürft Ihr auch hier alle 27 NBA-Temas übernehmen und eine komplette NBA-Saison bestreiten oder Freundschaftsspiele austragen. Den Court seht Ihr aus einer Perspektive hinter dem Korb, wobei die Kamera immer dem Ball folgt und je nach Situation näher ans Geschehen zoomt. Im Gegensatz zu *NBA Jam* besteht jedes Team aus fünf Spielern, allerdings müßt Ihr Euch mit fiktiven NBA-Stars begnügen, für die Lizenz hat das Geld wohl nicht gereicht. Das 3DO speichert Spielstände und Statistiken ab. *rz*



Mit Slam'n Jam'95 zeigt uns Crystal Dynamics wieder einmal, was man aus der 3DO-Hardware alles rausholen kann. Riesige Sprites sprinten den Court rauf und runter und dreschen den Ball wunderschön animiert in den Korb. Realistische Soundeffekte und der Kommentar eines CNN-Reporters sorgen für echtes NBA-Feeling, auch wenn keine aktuellen Stars mitspielen. Mit den zahlreichen Features läßt sich der Schwierigkeitsgrad Eurem Können anpassen, die Speicheroption für Statistiken sorgt für zusätzliche Spielmotivation und Realismus. Hof fentlich bleibt Crystal Dynamics auch nach dem Wechsel zu Playstation und Saturn dem gezeigten Qualitätsstandard treu.



Bei spektakulären Szenen unter dem Korb zoomt das Spiel noch näher an das Geschehen ran, damit Ihr auch ja nichts verpaßt

System: 3 DO
Spieletyp: Basketballsimulation
Megabit: CD
Hersteller: Crystal Dynamics
Testversion: Dynatex
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	75%
Musik:	62%
Soundeffekte:	77%

Spielspaß 82%

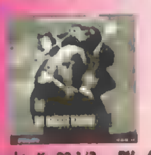
Tel. 089/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

Video CD

Titel		Preis
Angeklagt	DV	44.00
Animal Instinct	DV	[illegible]
Begegnungen	DV	[illegible]
Beverly Hills Cop 3	DV	[illegible]
Beverly Hills Cop 2	DV	[illegible]
Beverly Hills Cop 1	DV	39.00
Black Rain	DV	[illegible]
Crocodile Dundee 2	DV	[illegible]
Das Boot	DV	44.00
Das Kartell	DV	44.00
Der einzige Zeuge	DV	39.00
Der Prinz a. Zamunda	DV	39.00
Der rosarote Panther	DV	[illegible]
Der schwarze Hengst	DV	39.00
Die Firma	DV	[illegible]



Titel		Preis
Die Geister, die ich	DV	39.00



Titel		Preis
Die nackte Ka.33 1/3	DV	44.00
[illegible]	DV	44.00
Die Unbestechlichen	DV	39.00
Dschungelbuch	DV	34.00
Dumbo	DV	39.00
Ein unmoral. Angebot	DV	39.00
Eine verhängn. Affä.	DV	39.00
Forrest Gump	DV	49.00
Ghost	DV	39.00
Jagd auf Roter Oktob.	DV	39.00
Kamasutra 2	DV	39.00
Karen McCoy	DV	44.00
Lee, König der Löwen	DV	34.00
Loaded Weapon 1	DV	44.00
Making Love 1	DV	49.00
Making Love 2	DV	39.00
Maske	DV	44.00
Mit stählerner Faust	DV	44.00
My Life	DV	44.00
Opera Imaginaire	DV	44.00
Pinocchio	DV	34.00
Playboy Anna Nicole	DV	34.00
Playboy Best of Pame	DV	34.00
Playboy La Toya Jack	DV	34.00
Playboy Videokalende	DV	34.00
Pocahontas	DV	25.00
Pocahontas (Disney)	DV	34.00
Rocky 1	DV	39.00
Siegfried & Roy	DV	34.00
Sinclair Institute S	DV	34.00
Star Trek 6	DV	39.00
Star Trek 2	DV	39.00
Star Trek 5	DV	39.00
Star Trek Generation	DV	49.00
Thelma und Louise	DV	44.00
Tim und Struppi	DV	39.00
Top Gun	DV	39.00
Vier Hochzeiten und	DV	44.00
Wayne's World 2	DV	44.00
Wie ein wilder Stier	DV	39.00

Sega 32X

Titel		Preis
Afterburner Complete	dt	104.00
Batman Forever	dt	[illegible]
Blackhawk	dt	[illegible]
Blackthorn	dt	[illegible]
Casper	dt	99.00
Corpse Killer	dt	[illegible]
Cosmic Carnage	dt	[illegible]
Fifa Soccer 96	dt	[illegible]
Golf - Best 36 Holes	dt	[illegible]
Judge Dredd	dt	[illegible]
Knuckles Chaotix	**dt**	**109.00**

Titel		Preis
Kolibri	**dt**	**109.00**
Metal Head	dt	[illegible]
Mother Base	dt	[illegible]
Motocross	dt	[illegible]
NBA Jam Tournament	dt	129.00
NFL Quarterback Club	dt	119.00
NFL Quarterback '96	dt	124.00
Primal Rage	dt	[illegible]
Revolution X	dt	[illegible]
Slam City (CD)	dt	[illegible]
Space Harrier	dt	[illegible]
Spot Goes to Hollyw.	dt	109.00
Star Trek: Fleet Acc.	dt	99.00
Star Wars Arcade	dt	[illegible]
Stellar Assault	**dt**	**119.00**
Supreme Warrior (CD)	dt	129.00
Surgical Strike	dt	[illegible]
T-Mek (CD)	dt	[illegible]
Toughman Boxing	dt	[illegible]
Virtua Fighter	dt	119.00
Virtua Racing Deluxe	**dt**	**129.00**
WWF Raw	dt	[illegible]
WWF Wrestle. Arcade	dt	[illegible]

Sega 32X-Zubehör

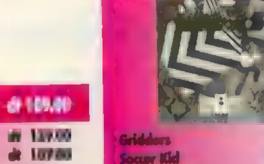
Titel		Preis
MD 32X & Star Wars	dt	[illegible]
Mega Drive 32X	dt	[illegible]

3-DO

Titel		Preis
Alone in the Dark 2	dt	[illegible]
Blade Force	dt	89.00
Casper	dt	[illegible]
Clayfighter 2	dt	99.00
Corpse Killer	uk	109.00
Creature Shock	dt	94.00
Cyberia	dt	[illegible]
Deathkeep	dt	89.00
Descent	dt	99.00
Dragon Lore	dt	[illegible]
Driving Need f.Speed	dt	[illegible]
Fifa Soccer	**dt**	**89.00**
Flashback	uk	[illegible]
Flying Nightmares	uk	[illegible]
Foes of Ali	dt	[illegible]
Gridders	us	109.00
Guardian Wars	us	109.00
Hell	dt	79.00
Horde	uk	[illegible]
Immercenary	dt	[illegible]
Iron Angel	us	[illegible]
Jurassic Park	us	109.00
Killing Time	dt	[illegible]
Lost Vikings 2	dt	[illegible]
Magic Carpet	us	[illegible]
Mega Race	dt	89.00
NHL Hockey 96	dt	89.00
Off World Intercept.	uk	89.00
Out of this World	us	99.00
Panzergeneral	**dt**	**79.00**
PGA Tour Golf 96	dt	[illegible]
Primal Rage	dt	99.00
Rebel Assault	**dt**	**79.00**
Return Fire (DA)	dt	89.00
Road Rash	dt	99.00
Samurai Showdown	uk	[illegible]
Sewer Shark	us	99.00
Shadow War of Suc.	us	109.00
Shock Wave Op.Jumpg.	dt	[illegible]
Slam 'N Jam '95	uk	[illegible]
Slayer	uk	[illegible]
Space Hulk	dt	89.00
Striker	uk	109.00
Supreme Warrior	uk	109.00
Syndicate (DA)	dt	[illegible]
Theme Park kompl.dt	**dt**	**109.00**
Total Eclipse	uk	89.00
Waterworld [illegible]	[illegible]	[illegible]
Wing Commander 3	**dt**	**99.00**

3-DO-Sonderangebote

Titel		Preis
3-DO Sampler	dt	[illegible]
Alone in the Dark 1	dt	[illegible]



Titel		Preis
Gridders	uk	69.00
Soccer Kid	uk	39.00
Station Invasion	uk	39.00
Zhadnost	uk	69.00

3-DO-Zubehör

Titel		Preis
Goldstar 3-Do+Spiel	dt	[illegible]
Goldstar Joypad	dt	[illegible]
3-Do FZ-10 + Stark.	dt	669.00

Jaguar

Titel		Preis
Alien vs. Predator	**dt**	**99.00**
Brutal Sports Footb.	dt	[illegible]
Bubsy the Bobcat	dt	[illegible]
Burnout	dt	119.00
Checkered Flag	dt	79.00
Club Drive	dt	109.00
Crescent Galaxy	dt	[illegible]
Cybermorph	dt	109.00
Dino Dudes	dt	79.00
Double Dragon IV	us	119.00



Titel		Preis
Dragon - Bruce Lee	dt	89.00
Fight For Life	dt	[illegible]
Flashback	uk	119.00
Flip Out	dt	[illegible]
Highlander (CD)	dt	99.00
Hover Strike	dt	[illegible]
Iron Soldier	dt	[illegible]
Kasumi Ninja	dt	99.00
Legions o.t. Undead	dt	[illegible]
Pinball Fantasies	dt	119.00
Primal Rage (CD)	dt	89.00
Raiden	dt	79.00
Rayman	**dt**	**129.00**
Sensible Soccer	dt	129.00
Syndicate	**dt**	**129.00**
Tempest 2000	**dt**	**109.00**
Theme Park	**dt**	**109.00**
Troy Aikman Football	dt	119.00
Ultra Vortex	dt	[illegible]
Val d'Isere Champ.	dt	[illegible]
W.Man Jump + 4Player	uk	139.00
Zool 2	dt	89.00

Jaguar-Zubehör

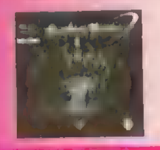
Titel		Preis
Cat-Box	dt	139.00
Jaguar CD-Rom	dt	299.00
Jaguar Grundgerät	dt	289.00
Joypad Atari Jaguar	dt	49.00
[illegible]	dt	39.00

Sony PSX

Titel		Preis
AD&D Forgotten Realms	dt	94.00
Aftermath	dt	[illegible]



Titel		Preis
Air Combat	**dt**	**89.00**
Alien Trilogy	dt	94.00
Aliens	dt	89.00
Alone in the Dark 2	dt	99.00
Assault Rigs	dt	89.00
Baseball (Konami)	dt	99.00



Titel		Preis
Battle Arena Toshinden	**dt**	**84.00**

Titel		Preis
Casper	dt	94.00
Championship Pool 2	dt	89.00
Chaos Control	dt	[illegible]
Chessmaster	dt	[illegible]
Cyberia	dt	94.00
Cybersled	dt	[illegible]
Cyberspeed	dt	[illegible]
D's Dining Table	dt	[illegible]
Descent	dt	94.00
Destruction Derby	**dt**	**94.00**
Discworld (kp. dt.)	**dt**	**89.00**
Discworld eng.	dt	[illegible]
Dracula X	dt	99.00
Dragon Lore	dt	[illegible]
Eaderfan	dt	[illegible]
Extreme Sports	dt	89.00
Fifa Soccer 96	dt	[illegible]
Frank Thomas Baseb.	dt	[illegible]
Galactic Attack	dt	[illegible]
Gole Storm (Konami)	dt	99.00
Golf 3D (Konami)	dt	99.00
Hebereke's Popoitto	dt	89.00
Ni Octane (DA)	dt	83.00
Impossible Mission	dt	[illegible]
John Madden 96	dt	89.00



Titel		Preis
Jumping Flash	**dt**	**89.00**
Jupiter Strike	dt	84.00



Titel		Preis
Kileak the Blood	dt	89.00
Crazy Ivan	dt	89.00



Titel		Preis
Lemmings 3D	**dt**	**89.00**
Lone Soldier	dt	[illegible]
Lost Vikings 2	dt	94.00
Basketball 3D	dt	99.00
NBA Jam Tournament	dt	[illegible]
NFL Quarterback '96	dt	[illegible]
NHL Hockey 96	dt	[illegible]



Titel		Preis
Novastorm	**dt**	**89.00**
Off-World Intercept.	dt	89.00
Panzergeneral	dt	89.00
Parodius Deluxe	dt	99.00
PGA Tour Golf 96	dt	89.00
Philosoma	**dt**	**89.00**
Pinball (Ocean)	dt	[illegible]
Plades of Rage	dt	[illegible]
Primal Rage	dt	99.00
Overkill	dt	99.00
Raiden	**dt**	**85.00**
Rapid Reload	dt	89.00
Raven Project	dt	89.00
Rayman	**dt**	**99.00**
Revolution X	dt	84.00



Titel		Preis
Ridge Racer	**dt**	**89.00**
Road Rash	dt	89.00

Titel		Preis
Rock 'n Roll Racing 2	dt	94.00
Roll Cage	dt	99.00
Shell Shock	dt	79.00
Shock Wave	dt	89.00
Slayer	dt	89.00
Starblade Alpha	dt	89.00
Street Racer	dt	99.00
Streetfighter Movie	dt	89.00
Striker 96	dt	89.00
Tekken	dt	99.00
The Horde	us	91.00
Theme Park	dt	89.00
Thunderhawk 2	dt	79.00
Top Gun	dt	89.00
Total Eclipse	us	94.00
Total Eclipse Turbo	dt	99.00
Track & Field	dt	99.00
Twisted Metal	dt	89.00
Viewpoint	dt	89.00
Virtual Snooker	dt	94.00
VR Baseball	dt	94.00
[illegible]		**89.00**
Warhawk	dt	89.00
Waterworld Action	dt	94.00
Wing Commander 3	dt	99.00



Titel		Preis
Wipe out	**dt**	**89.00**
WWF Arcade	dt	94.00
X-Com Enemy Unknown	dt	89.00
X-Men: Children o.t.A	dt	[illegible]

Sony PSX-Zubehör

Titel		Preis
Action Replay 1 PSX	dt	69.00
[illegible]	dt	[illegible]
ASCII Joypad	dt	[illegible]
ASCII Joystick	dt	109.00
Euro-Scart Kabel	dt	[illegible]
Joypad Sony PSX Auto	dt	[illegible]
Joypad Sony PSX	dt	54.00
Verlängerung PSX	dt	[illegible]
Link-Kabel PSX	dt	[illegible]
Maus Sony PSX	dt	54.00
Memory Card Sony PSX	dt	[illegible]
NeGcon Joypad	dt	[illegible]
RGB-Scart Kabel Sony	dt	39.00
Sony Playstation	dt	579.00
Playstation+NBA Jam	dt	639.00

Saturn

Titel		Preis
Aaron vs Ruth	dt	[illegible]
Aftermath	dt	[illegible]
Alien Trilogy	dt	94.00
Aliens	dt	[illegible]



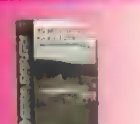
Titel		Preis
Bug	dt	109.00
Casper	dt	[illegible]
Championship Pool 2	dt	89.00
Clockwork Knight 2	dt	[illegible]



Titel		Preis
Clockwork Knight	dt	[illegible]
Cyber Speedway	dt	[illegible]
Cyberia	dt	94.00
Daytona USA	**dt**	**109.00**
Descent	dt	[illegible]
Digital Pinball	dt	99.00
Dracula X	dt	99.00
Eaderfan	dt	89.00
Fifa Soccer 96	**dt**	**89.00**
Frank Thomas "Big Hu	dt	84.00
Hebereke	dt	89.00
Ni Octane (DA)	dt	[illegible]
Impossible Mission	dt	[illegible]



Titel		Preis
Myst (kompl. dt)	dt	99.00
NBA Jam Tournament	**dt**	**94.00**
NFL Quarterback '96	dt	84.00
NHL Hockey 96	dt	89.00
Panzer Dragoon	**dt**	**109.00**
Panzergeneral	dt	89.00
Parodius Deluxe	**dt**	**99.00**



Titel		Preis
Pebble Beach Golf	dt	[illegible]
Primal Rage	dt	89.00
Prohotector	dt	99.00
Overkill	dt	99.00
Raven Project	dt	[illegible]
Rayman	**dt**	**94.00**
Real Yumemo (kp.dt.)	dt	119.00
Revolution X	dt	84.00
Robotica	dt	89.00
Sega Rally	**dt**	**99.00**
Shell Shock	dt	94.00





Titel		Preis
Shinobi X	dt	[illegible]
Solar Eclipse	us	94.00
Street Racer	dt	[illegible]
Streetfighter Movie	dt	[illegible]
The Horde	us	91.00
Theme Park (kp.dt.)	dt	89.00
Thunderhawk 2	dt	[illegible]
Victory Goal	dt	109.00
Virtua Fight II Remix	dt	[illegible]
Virtua Fight 2 Remix	dt	65.00
[illegible]	dt	[illegible]
Virtua Fighter	**dt**	**109.00**
Virtua Hang-On	dt	99.00
Virtua Racing	**dt**	**99.00**
Virtua Soccer	dt	99.00
Virtual Baseball	dt	99.00
Virtual Hydlide	dt	99.00
Virtual Snooker	dt	[illegible]
VR Baseball	dt	[illegible]
Waterworld	dt	[illegible]
Wing Arms	dt	99.00
Worms	dt	94.00
[illegible]	dt	84.00

Saturn-Zubehör

Titel		Preis
8 Button Joypad	dt	[illegible]
6 Spieler Adapter	dt	69.00
Action Replay Saturn	dt	99.00
Adventurer 6 Joypad	dt	35.00
Antennenkabel	dt	[illegible]
Arcade Racer Lenkrad	dt	[illegible]
Backup Memory Saturn	dt	[illegible]
Joypad Saturn	dt	[illegible]
Joypad Saturn Pro	dt	[illegible]
Saturn+VF & Clockw.	dt	[illegible]
Saturn & Virtua Fig.	dt	699.00
Video CD MPEG-Karte	dt	329.00
Sega Saturn + 2 Spl.	**dt**	**[illegible]**
Sega Saturn o. Spiel	dt	[illegible]
Universal Adapter	dt	[illegible]
Virtua Stick Saturn	dt	[illegible]

Ladenverkauf, Kein Versand, Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel.: 089/522 787
Grillparzerstr. 42, 80675 München
Tel.: 089/470 21 22

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1 DM = 8 ÖS.
Versand für Österreich, Fa. GAMEBUSTERS, Ganshofstr. 8, A-5020 Salzburg Tel. 0662/84 84 11
Versand für Deutschland, Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.
- Kostenlose Gesamtpreisliste.

Versandkosten per Post DM 7,-/ÖS 50,- zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,-/ÖS 2000,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,- Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Händleranfragen erwünscht. Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München
Tel. 089/546 0 300
Fax 089/546 0 919

Boom, Boom
Return Fire

Inzwischen hat sich *Return Fire* zu einem der bestverkauften 3DO-Spiele überhaupt entwickelt, die Programmierer arbeiten schon am Nachfolger für die M2-Hardware. Die primitive Spielidee: Mit einem von vier Fahrzeugen macht Ihr Euch auf die Suche nach dem Hauptquartier des Gegners, klaut seine Flagge und macht alles nieder, was sich Euch in den Weg stellt. Dazu stehen Euch ein spärlich bewaffneter Jeep, ein schwer zu steuernder Helikopter, ein Panzer und ein Raketenwerfer zur Verfügung. Euer Kontrahent versucht natürlich gleichzeitig, Eure Fahne zu finden und Euch aufzuhalten. Zunächst bombt Ihr Euch einen Weg zum gegnerischen Hauptquartier, dann holt Ihr Euch mit dem Jeep die Flagge und transportiert sie in Eure Lager zurück. Nach jedem Level gibts ein Paßwort. *rz*



Von hinten ballert der Helikopter, von vorne die fette Kanone. Zeit für einen geschickten Rückzug ins eigene Lager.



„Richtig Spaß macht Return Fire eigentlich nur zu zweit, denn das Spiel bietet viele Möglichkeiten, Euren Gegner zu ärgern, und wer legt nicht gerne mal einen guten Freund rein. Im Prinzip könnt Ihr alles, was auf dem Bildschirm auftaucht, zerstören, in dem Ihr einfach fleißig drauflos ballert oder drüberfahrt. Allerdings müßt Ihr auf Munitions- und Benzinvorrat achten, außerdem verträgt jedes Fahrzeug nur eine begrenzte Anzahl von Treffern. In jede Schlacht begleitet Euch klassische Musik, das Szenario erinnert etwas an den Anti-Kriegsfilm Apokalypse Now. Return Fire ist ein tolles Action-Spiel mit genialem Sound, ich freue mich schon auf die Fortsetzung."

System: 3 DO
Spieletyp: Action-Strategie
Megabit: CD
Hersteller: Silent Software
Testversion: Silent Software
Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort, Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik:	62%
Musik:	86%
Soundeffekte:	68%

Spielspaß 85%

The Dark Side
Rebel Assault

In *Rebel Assault* übernehmt Ihr die Rolle eines Rebellen-Piloten im Kampf gegen das galaktische Imperium. Wer die PC-Version kennt, sollte von der 3DO-Umsetzung nichts Neues erwarten. In mehr als einem Dutzend unterschiedlicher Level greift Ihr Sternenzerstörer an, kämpft Euch durch Asteroidengürtel, vernichtet imperiale Walker und attackiert zum Schluß sogar den Todesstern. Dabei wechselt in fast jedem Level die Perspektive, mehr als ein paar Treffer (Damage-Anzeige links unten) vertragt Ihr aber in keiner Stage. Den Übergang zwischen den einzelnen Stages bilden digitalisierte Filmausschnitte, die teilweise sogar aus den Filmen stammen. Darin seht Ihr Darth Vader wie er Befehle gibt, oder Eure Kollegen unterhalten sich über die nächste Aufgabe. Nach jeder erfolgreich absolvierten Mission erhaltet Ihr ein Paßwort. Die ersten drei Level dienen als Training, um Euch an die Steuerung zu gewöhnen *rz*



In der ersten Trainingsmission fliegt Ihr noch gemütlich ohne Gegner durch den Canyon



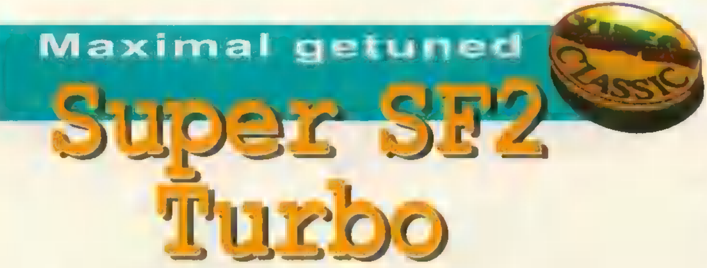
„Etwas mehr Mühe und Phantasie der Lucas-Arts-Entwickler und Rebel Assault aus wäre ein erstklassiges 3DO-Produkt geworden. Grafik, Sound und sogar die Paßwortabfrage sind jedoch praktisch identisch mit der PC-Version, obwohl man mit etwas Anstrengung sicher mehr aus der 3DO-Hardware hätte rausholen können. Spielerisch bietet Rebel Assault jede Menge Abwechslung, die verschiedenen Level stellen meist unterschiedlichste Anforderungen. Nicht nur Star-Wars-Freunde werden an diesem Programm ihre Freude haben, ich hätte mir jedoch mehr gewünscht, als eine Eins-zu-Eins-Umsetzung des PC-Hits. Für´s Ultra 64 kommt übrigens im nächsten Jahr mit Shadow of the Empire ein neues Star-Wars-Spiel."

System: 3 DO
Spieletyp: Action-Adventure
Megabit: CD
Hersteller: Lukas Arts
Testversion: Electronic Arts
Spieler: 1
Features: Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	78%
Musik:	85%
Soundeffekte:	81%







Maximal getuned

Super SF2 Turbo

Endlich kommen auch die 3DO-Fans zu ihrem (Prügel-)Recht. Mit Lizenz von Capcom haben die Panasonic-Macher sich an die Umsetzung des letzten Teils der mit immer mehr Zusatznamen versehenen Klassiker-Serie gemacht. Im Gegensatz zur reinen „Super"-Version auf Super Nintendo und Mega Drive, haben die Akteure einige Special-Moves dazugelernt, und auch die Death-Combo-Leiste am unteren Bildschirmrand wurde vom Automatenvorbild übernommen. Wenn der Gegner schon fast am Ende ist, könnt Ihr ihn mit einer schwierigen Move-Kombination à la Doppelviertelkreis in einem riesigen Blitz in den Staub der Arena schicken. Schade nur, daß die Designer zu faul waren, die Grafik auf 32-Bit-Niveau anzuheben, sondern einfach die 16-Bit-Bilder übernommen haben. *rk*

Streetfighter wie aus dem Bilderbuch: Cammy zieht Hawk die Ohren lang.



„Mittlerweile reicht es in Anbetracht der großen Konkurrenz in diesem Genre eigentlich nicht mehr, den Vorgänger ohne neue Figuren und Grafik mit ein paar kleinen Änderungen und neuen Special Moves hier und da zum vollen Preis wieder auf den Markt zu werfen. Auch mit einem großen Namen kann man sich das nicht erlauben, denn wenn man sich Tekken, Toh-Shin-Den oder auch King of Fighters '95 ansieht, ist SSF2Turbo mit seiner seit dem ersten Teil unveränderten Grafik zwar spielerisch immer noch top, aber sagen wir's einfach mal so knallhart, langweilig geworden."

System: 3 DO
Spieletyp: Beat'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Capcom/ Panasonic
Testversion: Archiv
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

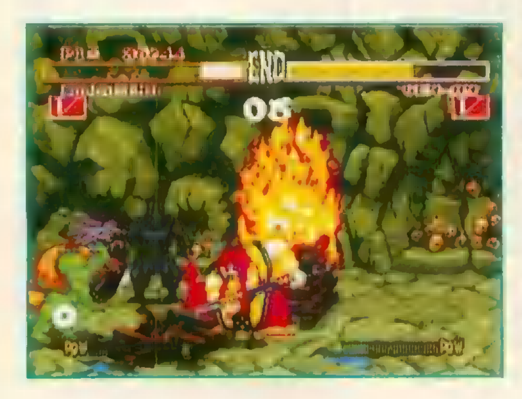
Grafik:	62%
Musik:	68%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß 93%

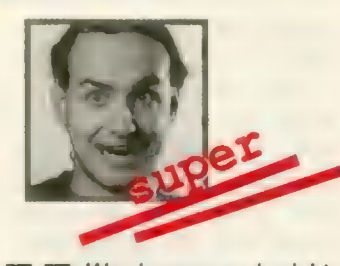
Ninjitsu forever

Samurai Shodown

Lange Zeit hatte man geglaubt, Capcom's Street Fighter wäre als ultimatives Prügelspiel nicht zu übertreffen. Nachdem sich SNK auf ihrer Prügelstation Neo Geo langsam mit Hits wie Fatal Fury und Art of Fighting auf den Konkurrenten eingeschossen hatte, war mit der Veröffentlichung von Samurai Shodown der Tag gekommen, an dem Capcom nicht mehr unangefochten den Thron in diesem Genre besetzte. SS war zwar noch nicht besser, aber gleichwertig. Mit dem Nachfolger gelang es SNK schließlich, sich die Beat'em Up-Krone alleine zu sichern und fortan begann der „Niedergang" von Capcom, die seitdem nichts Nennenswertes im Konsolenbereich mehr zustandebrachten. 3DO-Besitzer können sich nun an dem von der 3DO-Company leicht umprogrammierten ersten Teil des Duos laben, der im Prinzip eine 1:1-Umsetzung des Automaten darstellt. Ihr findet alle 12 Kämpfer und die atmosphärischen, mittelalterlichen Backgrounds *rk*



Blocken ist bei Samurai Shodown eindeutig die falsche Taktik!



„Wer immer noch nicht begriffen hat, daß der Name Samurai Shodown für Prügelspaß allererster Güteklasse steht, der in puncto Spielspaß sogar High-Tech-Spielen wie Virtua Fighter (Saturn) Paroli bieten kann, sollte sich einmal einen kleinen Grundkurs Videospiele geben (z.B. indem er jeden Monat unser Stammheft konsultiert...). In Sachen Grafik, Sound, Special-Moves und Taktik, lockt auch mich der schon etwas ältere erste Teil der Serie immer mal wieder vor den Screen, und das will schon was heißen in dem verdammt schnellebigen Beat'em Up-Geschäft! Da auf dem 3DO keine große Vielfalt in diesem Genre herrscht, ist Samurai Shodown auf jeden Fall eine Investition wert. Diese Version enthält außerdem eine Blood-Lock-Option."

System: 3 DO
Spieletyp: Beat'em Up
Megabit: CD
Hersteller: SNK/3DO
Testversion: Archiv
Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü, Continue
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	75%
Musik:	79%
Soundeffekte:	65%



Triple Threat
Shanghai

Schon vor etlichen Jahren begeisterte das erste *Shanghai* Amiga-Besitzer durch das geniale Spielprinzip und viele attraktive Features. 144 Mah-Jongg-Steine, die zu verschiedenen Bildern gestapelt sind, müssen von Euch so paarweise entfernt werden, daß zum Schluß kein Paar übrigbleibt. Dabei dürft Ihr nur Steine bewegen, die nach links oder rechts frei liegen und auf denen kein weiterer Stein liegt. Für die neue 3DO-Version entwickelten die Designer noch einige weitere Spielmodi, die allerdings alle auf dem Shanghai-Prinzip aufbauen. Bei "Great Wall" fallen freiliegende Steine nach unten durch, wodurch man noch genauer und vorausschauender planen muß. Bei Beijing könnt Ihr ganze Reihen horizontal oder vertikal verschieben, um so Paare zusammenzustellen. Leider gibt es keine Speicheroption für Bestleistungen. *rz*



Der Original-Mode von Shanghai ist immer noch unerreicht



super

„Es gibt nur wenige Denkspiele, die so süchtig machen wie Shanghai. Anders als z.B. bei Sokoban verlangt Shanghai mehr Kombinationsgabe und weniger Tüftelarbeit. Am besten kommt immer noch der Original-Mode, aber auch "Beijing" und "The Great Wall" halten Euch lange Zeit bei der Stange. Leider haben die Entwickler auf eine Speicheroption für Highscores verzichtet. Asiatische Musik und digitalisierte Hintergrund-Bilder der chinesischen Mauer sorgen für die passende Stimmung. Man braucht zwar nicht unbedingt eine 32-Bit-Konsole, um nun Shanghai zu spielen, wer aber schon ein 3DO besitzt, sollte sich diese brilliante Gehirnakrobatik unbedingt besorgen, denn hier gibt´s endlosen Spielspaß.“

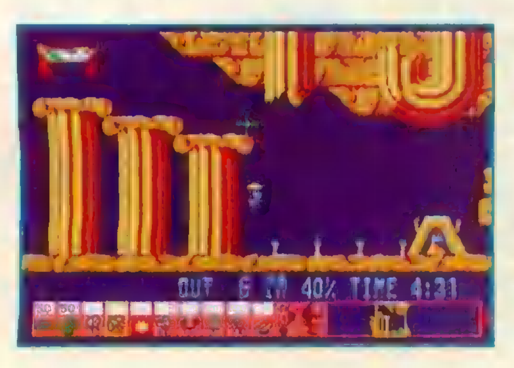
System: 3 DO
Spieletyp: Denkspiel
Megabit: CD
Hersteller: Activision
Testversion: Activision
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	42%
Musik:	69%
Soundeffekte:	30%

Spielspaß 84%

Schon wieder
Lemmings

Es gibt wohl kaum ein Spiel, das für so viele unterschiedliche Systeme umgesetzt wurde, wie *Lemmings*. Für die 3DO-Umsetzung hat Psygnosis die Original-Version aus der Schublade geholt, inklusive aller Level und Uralt-Grafik. Wieder einmal sollt Ihr eine bestimmte Anzahl von Lemmingen sicher durch unterschiedlich aufgebaute Stages geleiten. Dabei stehen Euch acht Fähigkeiten zur Verfügung, die Ihr bestimmten Lemmingen zuteilen könnt. Damit ermöglicht Ihr den kleinen Dummköpfen z.B. Treppen zu bauen, Wände hoch zu klettern oder Löcher zu graben. Normalerweise gehen alle Lemminge immer in eine Richtung, bis sie auf ein Hindernis stoßen oder irgendwo runterfallen. Falls Ihr Euch *Lemmings* zulegt, besorgt Euch gleich noch eine 3DO-Maus, denn mit dem Joypad tut Ihr Euch sehr hart, eine schnelle und genaue Steuerung ist nämlich extrem wichtig. Nach jedem gelösten Spielabschnitt erhaltet Ihr ein Paßwort, gespeichert wird nicht´s. *rz*



In der Zeile unter dem Spielbildschirm wählt Ihr die verschiedenen "Talente" *rz*



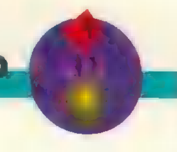
super

„Lemmings ist mal wieder eins dieser süchtigmachenden Tüftelspiele, für die man Freunde und Familie vernachlässigt, Tage und Nächte investiert bis man endlich alle Level geschafft hat. Wie viele andere Beispiele dieser Gattung weist auch Lemmings eher bescheidene Grafik vor, und auch die bei anderen Versionen geniale Musik hat unter der Übersetzung ins 3DO-Format stark gelitten. Durch den intelligenten Levelaufbau, bei dem der Schwierigkeitsgrad stetig ansteigt, kommen auch Anfänger schnell ins Spiel, und die letzten Stages verlangen auch geübten Lemmings-Tüftlern alles ab. Das Original-Lemmings ist jedenfalls um Klassen besser als das leicht mißglückte 3D-Lemmings für die Sony-Playstation (siehe auch den PSX-Test von 3D-Lemmings). Vielleicht gibt's ja demnächst auch ein Original-Lemmings für Playstation oder Saturn.“

System: 3 DO
Spieletyp: Tüftelspiel
Megabit: CD
Hersteller: Psygnosis
Testversion: Psygnosis
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 1 bis 6
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	47%
Musik:	56%
Soundeffekte:	38%

Spielspaß 81%



Biker-Gaudi

Road Rash

Bei der 3DO-Fassung des bekannten MD-Vorgängers hat sich vom Spielprinzip her nicht viel geändert. Als Motorradrowdy nehmt Ihr an einem waghalsigen Straßenrennen teil. Fünf Strecken führen Euch durch verschiedene Landschafts-Szenarien der Vereinigten Staaten. Auf ihnen begegnet Ihr neben den skrupellosen Biker-Rivalen zahlreichen Sonntagsfahrern, die Euch grundsätzlich im Weg stehen. Donnert man gegen ein Hindernis wie z.B. ein Auto, einen Baum oder einen Felsen, ist ein Unfall die Folge, der Euch kostbare Zeit raubt. Natürlich darf auch wieder geprügelt werden: Per Knopfdruck schlagt oder kickt Ihr auf die Konkurrenz ein, die sich mit den gleichen Mitteln revanchiert. Denn je besser die Plazierung, desto mehr Preisgeld winkt. Davon kauft man sich natürlich eine neue Maschine, um damit noch schneller zu sein als die Gegner. Aber Vorsicht, wer sich von den Cops erwischen läßt, wandert gnadenlos in den Knast. *ws*



Rennspielspaß pur: Bei Road Rash darf jeder mal so richtig Vollgas geben



„Einfach grandios, diese Grafik! Road Rash ist eines von den Spielen, die das Herz jedes Motorradfans stürmisch pochen läßt. Die sehr detallierten Texture-Mapping-Landschaften sind eine echte Augenweide. Das Spielprinzip ist nicht minder interessant: Geboten wird pures Motorradfeeling mit viel Action, Extras und aufregenden Videosequenzen. Das Ganze stilgerecht untermalt von fetzigen Rockstücken, die aus dem Repertoire bekannter Heavy-Bands stammen. Ohne Zweifel, die 3DO-Version ist zur Zeit das beste Motorradrennspiel auf dem Konsolenmarkt. Wenn man alle Strecken in jeder Schwierigkeitsstufe geschafft hat und das teuerste und beste Bike besitzt, läßt die Spielmotivation allerdings spürbar nach."

System: 3 DO
Spieletyp: Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: EA
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 7

Grafik:	79%
Musik:	81%
Soundeffekte:	62%

Spielspaß 80%

Bleifußorgie

Need for Speed

Wer wollte nicht schon mal hinter dem Steuer einer unbezahlbaren Edelkarosse sitzen? Ob Ferrari 512 TR, Lamborghini VT oder Porsche 911 Turbo, acht Wagen dieser Klasse stehen bei *Need for Speed* zur freien Auswahl. Anschließend braust Ihr optional mitten durch eine detaillierte Großstadtkulisse, über verschneite Gebirgspässe hinweg oder an einer langgezogenen Steilküste entlang. Aus der Cockpitsicht oder wahlweise einer Außenpersektive, sieht man die wunderschön gezeichneten Lanschafts-Szenarien auf sich zukommen. Das Ziel besteht darin, jeden Streckenabschnitt in einer Bestzeit zu absolvieren und natürlich solltet Ihr auch versuchen, als erster über die Ziellinie zu preschen. Neben dem starken Gegenverkehr und einem hartnäckigen Computerkonkurrenten sind vor allem die Polizeistreifen unangenehm , die Euch bei zu hoher Höchstgeschwindigkeit einen gesalzenen Strafzettel verpaßt – vorausgesetzt Ihr laßt Euch dabei erwischen. *ws*



Need for Speed sorgt mit seiner Grafikpracht für Realismus



„Alle Rennspielfans, die auf eine Ridge Racer-ähnliche High-Speed-Raserei mit aufsehenerregenden Autoverfolgungsjagden hoffen, werden an diesem Genre-Vertreter sicherlich keinen Gefallen finden. Need for Speed muß in die Kategorie „Fahrsimulator" eingeordnet werden. Das bedeutet, die Prachtkutschen geben sich vom Fahrverhalten her sehr realistisch und gehen nicht gleich wie Schmied's Katze ab. Das spektakulärste bei Need for Speed sind unumstritten die genialen „Crash"-Sequenzen, und als Zugabe werden noch zahlreiche 3D-Kamera/Zeitlupenperspektiven mitgeliefert. Need for Speed ist optisch ein echtes Hammerspiel, das allerdings leider einige spielerische Schwachpunkte in sich verbirgt."

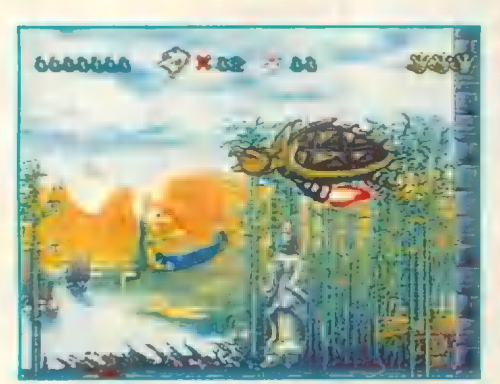
System: 3 DO
Spieletyp: Fahrsimulator
Megabit: CD
Hersteller: Pioneer Productions
Testversion: EA
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 5

Grafik:	85%
Musik:	65%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß 77%

Grünstich
Gex

Der niedliche Gecko Gex findet sich in verschiedenen TV-Welten wieder, aus denen er mit Eurer Hilfe entkommen möchte (wen die witzige Vorgeschichte interessiert, liest die ausführliche Anleitung). Um aus den sieben Umgebungen zu flüchten, müßt Ihr versteckte Fernbedienungen finden, um damit die Zugänge zu einzelnen Spielabschnitten zu öffnen. Auf Eurem Abenteuer trefft Ihr unter anderem auf bekannte Horrorgestalten, viele Klischee-Figuren aus Kung-Fu-Streifen und weitere seltsame Figuren. Das Suchen nach den Fernbedienungen erleichtern Euch zahlreiche Extras, die Ihr überall verstreut findet. Außerdem öffnen sich dem fleißigen Spieler auch viele Geheimgänge, die zu nützlichen Gegenständen oder Bonusräumen führen. Der Gecko erweist sich außerdem als äußerst beweglich, er klettert an Wänden und Decken entlang. Eure Spielstände speichert die interne Batterie. *rz*



Am Ende jeder Welt wartet ein amüsanter Boß, wie diese witzige fliegende Schildkröte



super

„Gex ist wohl immer noch das einzige erwähnenswerte Jump'n Run für's 3DO. Mit der grünen Echse hat Crystal Dynamics eine interessante Figur geschaffen, die viele Eigenheiten und durch die witzige Sprachausgabe sogar Persönlichkeit hat. Gute Englischkenntnisse sind allerdings Grundvoraussetzung, sonst versteht Ihr Gex' amüsante Kommentare kaum. Grafisch bietet Gex sehr flüssige und abwechslungsreiche Animationen und detaillierte Hintergründe und mit knapp 50 Spielabschnitten inklusive Geheimwelt, bekommt Ihr auch jede Menge Spiel für's Geld. PSX- und Saturn-Umsetzungen sollen übrigens bald folgen.“

System: 3 DO
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: CD
Hersteller: Crystal Dynamics
Testversion: Crystal Dynamics
Spieler: 1
Features: Speicheroption, Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	75%
Musik:	67%
Soundeffekte:	82%

Spielspaß 80%

Space-Opera
Wing Commander 3

Für *Wing Commander*-Freunde gibt's wieder einmal einen Leckerbissen der ganz besonderen Art. So unterscheidet sich der dritte Teil dieser Mega-Saga schon äußerlich von den anderen Versionen. Mit einem Budget von vier Millionen Dollar verwirklichte Origin einen regelrechten Kinofilm mit weltberühmten Schauspielern, die teils interaktive Zwischensequenzen während des gesamten Spiels zur Geltung kommen. Als Colonel Blair (gespielt von Mark "Skywalker" Hamill) zieht Ihr von Bord des Flugzeugträgers TCS Victory gegen die zähnefletschende Armada der Kilrathis. Die Grundzüge des Spiels halten sich jedoch unverändert an die strenge *WC*-Tradition. So vermischen sich in *WC3* Interaktiv-Adventure mit einem Hauch 3D-Shoot'em Up zu einem mehrere Abende füllenden Weltraumspektakel. Shout'em Up-Freaks suchen hier aber vergeblich nach anspruchsvollen Ballereinlagen. *tet*



Die Kilrathis haben's wohl auf das Katzenfutter in der Raumstation abgesehen



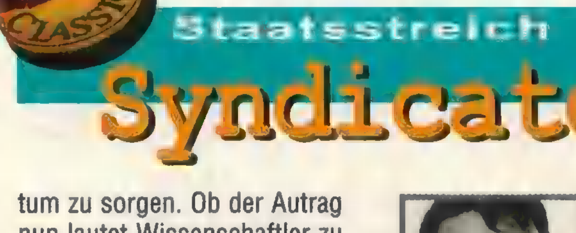
super

„Das erstaunliche an dieser 3DO-Umsetzung ist, daß sie schneller und detaillierter wirkt, als die original-PC-Version (Pentium 75 MHz). Die Bildqualität (RGB-Anschluß) übertrifft alles, was ich bisher an Digi-Filmen bei Spielen gesehen habe. Auch die Nachladezeiten halten sich in Grenzen, so daß einem gemütlichen "Kino"-Abend nichts mehr im Wege steht. In knapp 50 Missionen dürft Ihr Euch durch interaktive Liebesszenen klicken und actionreiche Verfolgungsjagten durch das Kilrathi-System veranstalten, das ganze ohne störende Ruckeleinlagen, versteht sich. Einziges Manko wie bei vielen 3DO-Spielen ist die schlechte Joypad-Führung. Für mich als WC-Fan wäre das Spiel Grund genug, eine 3DO-Konsole zu kaufen.“

System: 3 DO
Spieletyp: Weltraumabenteuer
Megabit: 4 CDs
Hersteller: Origin/EA
Testversion: Electronic Arts
Spieler: 1
Features: Speicheroption, Flightstick, Dolby Surround
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 6
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	89%
Musik:	80%
Soundeffekte:	88%

Spielspaß 82%



Staatsstreich

Syndicate

Man braucht nicht unbedingt Japaner zu sein, um einer Firma mit bedingungslosem Gehorsam zu dienen. In einer nicht so fernen Zukunft wird das schon jede Nation praktizieren. Staaten und deren Grenzen gehören der Vergangenheit an. Man lebt (und stirbt) in Wirtschaftszonen, die von einer handvoll Multikonzerne dirigiert werden. Als Chef eines solchen schickt Ihr eine Gruppe von vier Agenten los, um für Recht, Ordnung und Besitztum zu sorgen. Ob der Autrag nun lautet Wissenschaftler zu entführen oder feindliche Schnüffler auszuschalten: nach jeder erfolgreichen Mission könnt Ihr das Einsatzgebiet zu Eurem Eigentum erklären. Nach 50 Missionen werdet Ihr der Herrscher über die ganze Welt sein, es sei denn, Ihr treibt die Steuern zu sehr hoch, daß das Volk anfängt zu rebellieren. *tet*



Wie komme ich denn in den Zug hinein? Am besten sucht Ihr erst einen Bahnsteig.



„Es ist diese geniale Spielidee, das Syndicate zu etwas Besonderem macht: Viel Strategie, viel Action und viel Menüarbeit, zusammengemixt zu eienem spannenden Polit-Krimi. Grafik und Sound tragen auch einen gehörigen Anteil bei. Mir persönlich gefällt das Optionsmemü, wo Ihr Eure Agenten mit Cyber-Mechanischen Prothesen ausstatten könnt. Mit einem Brustkorb der Version 4, einem Super Scope Eye und einem Flamer (Flammenwerfer) kann eigentlich nichts mehr schiefgehen. Bis es jedoch soweit ist, verstreichen viele Jahre, ganz zu schweigen von dem finanziellen Aufwand, den Ihr betreiben müßt. Aber gerade das ist das faszinierene an diesem genialen Staatsstreich von Bullfrog.“

System: 3 DO
Spieletyp: Action-Strategiespiel
Megabit: CD
Hersteller: Bullfrog
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	77%
Musik:	68%
Soundeffekte:	78%

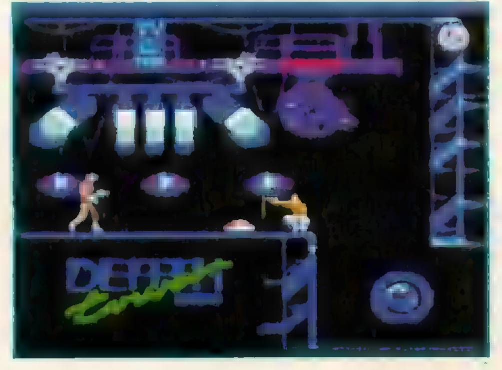
Spielspaß 85%



Spannend

Flashback

Als Geheimagent Conrad B. Hart den Plan der Außerirdischen aufdeckte, die Macht auf der Erde zu übernehmen, wurde er kurzerhand entführt und auf einem fernen Planeten ausgesetzt, wo er ohne jede Erinnerung an die früheren Geschehnisse aufwacht. Als Agent Hart dürft Ihr Euch durch sieben Level auf fünf verschiedenen Welten kämpfen, um das Alien-Komplott zu verhindern und herauszufinden, wer Ihr überhaupt seid. Mit Eurer Knarre entledigt Ihr Euch lästiger Sicherheitsbeamter und störrischer Roboter. Auf Eurem langen Weg findet Ihr jede Menge nützlicher Gegenstände, z.B. Kraftfelder, Geld, ID-Cards und Teleporter. Mit vielen Personen im Spiel könnt Ihr Euch unterhalten, sie geben Euch wichtige Tips, Aufträge oder Extras. Für den Übergang zwischen den einzelnen Spielabschnitten sorgen animierte Zwischensequenzen, nach jeder Stages erhaltet Ihr ein Paßwort. *rz*



Die meisten Gegner erledigt Ihr mit einem Schuß, falls das nicht reicht – abrollen und nochmal zielen



„Schon bei den vorangegangenen 16-Bit-Versionen von Flashback hatte mich die faszinierende Handlung und unglaubliche Spannung begeistert. Die Mischung aus filmreifer Agenten-Story, Non-Stop-Action und kniffligen Rätseln sorgt für ständige Schweißausbrüche und Nervenflattern. Bei der 3DO-Umsetzung haben sich die Entwickler aber darauf beschränkt, die allerdings ausgezeichnete 16-Bit-Grafik mit der exzellenten Animation schlicht zu übernehmen, anstatt die 3DO-Hardware voll auszunutzen (beispielsweise mit aufwendigen Hintergründen oder einer gerenderten Umgebung). Lediglich bei den Zwischensequenzen und beim CD-Sound mit digitalisierter Sprachausgabe merkt man, was möglich wäre. Trotzdem gehört Flashback zu den besten Action-Games für's 3DO, für Science-Fiction-Fans ein absolutes Muß.“

System: 3 DO
Spieletyp: Action-Adventure
Megabit: CD
Hersteller: US-Gold
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 110 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

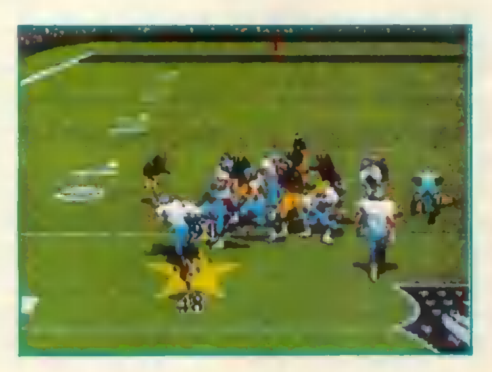
Grafik:	66%
Musik:	69%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß 82%

Ei des Madden

John Madden Football

Wer auf Football schwört, wird irgendwann sicherlich auf dieses Spiel stoßen. Seit Urzeiten zählt *Madden Football* zu den besten Simulationsspielen dieses Genres. Auch diesmal könnt Ihr Euch entweder für eine der 28 NFL-Mannschaften (von '94), acht historische sowie zwei All-Madden-Teams entscheiden. Es versteht sich von selbst, daß Ihr mit den offiziellen 28 Teams die gesamte 94er Saison durchspielen dürft. Wem das nicht ganz geheuer ist, kann sich auch sofort in die Play Off-Runden begeben, um letztlich den heißersehnten Super Bowl für sich zu entscheiden. Die Grafik basiert zwar wie bei den 16-Bit-Versionen immer noch auf Pixeln, wirkt viel aber satter und realistischer. Auch die Reply-Funktion kann überzeugen. *tet*



Schon auf den ersten Blick erkennt man den feinen Unterschied gegenüber den 16-Bit-Versionen. Die Spieler sind größer, der Hintergrund ist detaillierter.



„Der Grund, warum Madden Football knapp eine 80er-Wertung verfehlte, liegt in der mäßigen Steuerung. Zwar wurde die Grafik verbessert, sodaß der gesamte Spielverlauf übersichtlicher wirkt, doch die geniale Steuerung der 16-Bit-Versionen ging auf dem Weg irgendwie verloren. Die Spieler lassen sich nicht genau genug steuern. Hier sieht man mal wieder, daß die Entwickler mehr auf die grafische Gestaltung Wert gelegt haben, als auf das Spielsystem. Die mehr als 100 Video-Clips aus Original-Fernsehübertragungen, die im Scouting-Modus eingespielt werden, sind hingegen ein Leckerbissen."

System: 3 DO
Spieletyp: Football-Simulation
Megabit: CD
Hersteller: Electronic Arts
Testversion: Archiv
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	71%
Musik:	61%
Soundeffekte:	78%

Spielspaß 79%

Kampf der Golems

Guardian War

Pumpkin, der Ritter und Clay, der Priester – so heißen unsere beiden Golem-Helden – werden von (der viel zu stark geschminkten) Göttin Elrad ins Leben gerufen, als eine finstere Macht in das Land einfällt. Auf einer strikt vorgegebenen Route trotten sie gemiensam auf einer 3D-Map. Wenn eine Stage erreicht ist, zoomt der Bildschirm hinein und Ihr findet Euch in eiener gerenderten 3D-Polygonlandschaft wieder. Dort heißt es kämpfen, Items jagen, Erfahrungspunkte sammeln und natürlich Monster verkloppen. Nach jeder erfolgreichen Mission, in denen jeweils ein ganzer Level komplett von Monstern und Boßgegnern befreit werden muß (die Anzahl der Gegner wird angezeigt), öffnet sich der Weg zum nächsten Level, der manchmal erst durch Suchen gefunden werden kann, oder in verschiedene Richtungen verzweigt. Später gesellen sich weitere Mitstreiter dazu. *tet*

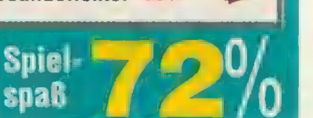


Die Polygon-Kämpfer beherrschen Zaubersprüche, die je nach erreichtem Erfahrungslevel unterschiedlich aussehen



„Erstaunlich, erstaunlich! Ähnlich wie bei Final Fantasy V (jap.) auf dem Super Nintendo gibt es in Guardian War für jeden „Job" (Ritter, Magier, Priester, Bogenschütze usw.) einen „Knetmännchen-Körper", die jeweils die Job-spezifischen eigenschaften besitzen. So kann jeder der Kämpfer, vorausgesetzt er ist richtig bewaffnet und ausgerüstet, bis zu zwei fremde Körper mit sich führen, zwischen denen er während eines Kampfes umschalten kann. Die Grafik präsentiert sich in einer vollplastischen 3-D-Darstellung (als das Spiel erschienen ist, war das etwas neues), weswegen die Bilder sehr dynamisch, aber an manchen Stellen leider auch ein wenig chaotisch und unübersichtlich wirken. Nach zwei Stunden Spielzeit darf man den hochgeschraubten Motivationspegel etwas senken. Dann nämlich verlaufen sowohl Story als auch die Kämpfe etwas linear."

System: 3 DO
Spieletyp: 3D-Rollenspiel
Megabit: CD
Hersteller: Panasonic
Testversion: Archiv
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei



Grafik:	70%
Musik:	63%
Soundeffekte:	60%

Spielspaß 72%

Kein Thema mehr
Theme Park

So ehrgeizig wie die englische EA-Tochter Bullfrog, scheint kein zweiter Hersteller zu sein. Ihr Meisterwerk in der Sparte der unterhaltsamen Wirtschaftssimulationen *Theme Park*, dürfte mittlerweile auf allen gängigen Konsolensystemen erhältlich sein. Die 3DO-Version enthält alles, was auf dem PC-Original zu finden war. Die gerenderten Zwischensequenzen und der Aktienmarkt sorgen wieder für vergnügliche Stunden. Für diejenigen, die neu sind, sei kurz zusammengefaßt worum es geht. Eure Aufgabe ist es, auf einem unbebauten Gelände einen Vergnügungspark zu bauen. Dazu stehen Euch Komponenten wie Karusells, Cola-Stände oder Parkangestellte zur Verfügung. nach der jährlichen Bilanz könnt Ihr Euren Park verkaufen und neues Land kaufen könnt. Dann nämlich fängt der ganze Rummel wieder von vorne an. *tet*

Das gewohnte Bild von einem gut gehenden Vergnügungspark... ähm.



„Dieser beinahe Klassiker unter den Wirtschaftssimulationen, beinhaltet so ziemlich alles, was man in der freien Marktwirtschaft so antrifft: Geschäfte mit Handelsgütern, Personalverwaltung, Gewerkschaften, Wertpapiere, Konkurrenzunternehmen und auch Kunden natürlich. Die friedliche Kulisse eines Vergnügungsparks täuscht darüber hinweg, daß im Hintergrund ein erbarmungsloser Kampf ums Überleben stattfindet. Im Laufe des Spieles werdet Ihr somit feststellen, daß es durchaus wichtig ist, wie salzig die Pommes Frittes sind, oder wieviel Eis eine Cola enthalten sollte. Nur wer diese Zusammenhänge kennt, ist auch imstande, ein Park zu führen."

System: [illegible] DO
Spieletyp: Wirtschaftssimulation
Megabit: CD
Hersteller: Bullfrog
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: [illegible] bis 7
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	78%
Musik:	56%
Soundeffekte:	75%

Spielspaß 82%

Ich gegen die Welt
Panzer General

Die altgediente Hexagon-Darstelllung dient wieder einmal als Basis für ein Strategiespiel. In *Panzer General* dürft Ihr historische und hypothetische Szenarien aus dem 2.Weltkrieg nachspielen. Entweder aus der Sicht der Achsenmächte oder der Alliierten durchlebt Ihr im Campaign-Modus den nahezu gesamten Krieg. Die Entscheidung über Sieg und Niederlage liegt dabei nicht nur am Material, sondern ebenso an Parametern wie Erfahrung oder dem Wetter. Ihr könnt Euch aber auch für eine der 35 Einzelszenarien entscheiden, wo ein bestimmter Krigesschauplatz direkt angewählt wird. Interessant ist, daß das letzte Szenario eine Invasion der Achsenmächte in Nordamerika beinhaltet. Selbstverständlich kommen hier auch Waffen zum Einsatz, von denen in Wirklichkeit nur wenige Stückzahlen oder lediglich Prototypen existiert haben. *tet*



Ob ich wohl ungestraft in Washington D.C. einmarschieren darf?



„Alte Mega Drive-Hasen werden sich hier wohl an Advanced Military Command erinnert fühlen, womit sie nicht so unrecht hätten. SSI konnte nämlich die Rechte für Advanced Military Command (Systemsoft und Sega) nicht bekommen, worauf sie dann kurzerhand ihr eigenes Spiel konzipierten. Und sie haben verdammt gut abgeguckt. Die Szenarien sind wirklich detailliert und genau. Insgesamt bis zu 350 unterschiedliche Unit-Typen für Heer, Luftwaffe und Marine stehen Euch zur Verfügung. Natürlich bekommen diese nach jedem Schlagabtausch auch Erfahrungspunkte. Leider wurden in den ersten ausgelieferten Exemplaren Fehler bezüglich der Speicheroption gefunden. So wurde der interne Speicher erst einmal komplett gelöscht. In den neuen sollen sie aber behoben sein."

System: 3 DO
Spieletyp: Strategiespiel
Megabit: CD
Hersteller: SSI
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Speicherfunktion
Schwierigkeitsgrad: 4 bis [illegible]
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik:	71%
Musik:	35%
Soundeffekte:	64%

Spielspaß 84%

LD-Remake
Space Ace

Kultspiel *Dragon's Lair* bekommt wieder Nachwuchs. In diesem Zeichentrick-Spektakel *Space Ace* dringt Ihr in Galaxien vor, wo noch nie ein Mensch zuvor gewesen ist... oder so ähnlich. Im Grunde ist dieses Spiel sehr einfach aufgebaut. Es ist ein Zeichentrickfilm, in dessen Verlauf man sich nach eingeblendeten Kommando-Icons richtend, den Helden durch Himmel und Hölle steuern muß. Drückt Ihr eine falsche Taste oder die richtige im falschen Augenblick, erlebt Ihr eine der vielen Sterbesequenzen und habt eines der fünf Leben und anschließend das Continue verbraten. In insgesamt zwölf Sequenzen erlebt Ihr so knüppelharte Kämpfe in Höhlen, mit Raumschiffen oder gegen waffenstarrende Roboter, die fast ohne jegliche Orientierungshilfe (Pfeile oder ähnliche Symbole) gemeistert werden müssen. Die optische sowie animationstechnische Qualität steht in keiner Weise der eines echten Zeichentrickfilms nach. *tet*



Die Laserkanone zockt Ihr mit der B-Taste. Ansonsten betätigt Ihr die Richtungstaste.



„Es ist wie eine Sucht. Wer den knapp zehn Jahre alten Laserdisc-Automaten kennt (und liebt), wird dieses Remake für´s 3DO von Readysoft wohlwollend durchzocken. Das Spielprinzip, aufbauend auf Zeichentrickfilmen mit zig verschiedenen Ablaufsequenzen, wirkt heute noch faszinierend frisch. Man spielt sich immer weiter ins Geschehen hinein, da die Neugierde am Ausgang der Handlung, und natürlich bei der Ursachenanalyse (wenn Ihr ins Gras beißt) Euch nicht mehr losläßt. Die Filmqualität und die Steuerbarkeit des Spiels sind dabei identisch mit dem des Originals. Einziges Manko: Verglichen zu Adventures der neueren Zeit, habt Ihr relativ wenig Eingriffsmöglichkeiten."

System: 3 DO
Spieletyp: interaktiver Trickfilm
Megabit: CD
Hersteller: Readysoft
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	79%
Musik:	76%
Soundeffekte:	75%

Spielspaß 72%

Höllentrip
Hell

Eine geheimnisvolle Sektenpartei namens „Hand of God" hat beschlossen, zwei seiner fähigsten Mitarbeiter, Gideon und Rachel, ins Jenseits zu befördern. Ohne zu wissen, warum sie nun gejagt werden, entgeht das Pärchen nur knapp einem Attentat, und so beschließen sie, der Sache auf dem Grund zu gehen. Mit Hilfe eines Informantenfreundes tauchen sie unter und beginnen auf eigene Faust über die Partei und sich selbst Ermittlungen einzuleiten. Wahlweise als Gideon oder Rachel, dürft Ihr Euch per Joypad- bzw. Mausklick durch eine düstere Endzeit-Polygonwelt hindurcharbeiten, um nach sachdienlichen Infos und Items zu suchen. Später gesellen sich eine ganze Handvoll Helfer, die ihre speziellen Fähigkeiten zum Knacken von Schlössern oder dem Besorgen von ID-Karten einsetzen können. Der Ort des Geschehens beschränkt sich auf die Hauptstadt Washington D.C. des 21. Jahrhunderts. So müßt Ihr z.B. in die geheimen Etagen des Pentagon schnüfeln oder ein paar Cyber-Punker, die sich in einer futuristischen Spielhölle herumtreiben, aushorchen. *tet*



Die gesamte Grafik (inklusive Darsteller) besteht aus Polygonen



„Um Hell richtig zu genießen, müßt Ihr einen gewissen Grad an Englischkenntnissen und viel, viel Geduld mitbringen, denn die ersten Stunden werdet Ihr damit verbringen, interaktiv gesteuerte Polygonfiguren zum sprechen zu bringen und ihnen zuzuhören. Erst viel später im Spiel könnt Ihr dann Eure Adventure-Gelüste voll ausleben. Dann nämlich gesellen sich Freunde hinzu, die Euch auch spezielle Fähigkeiten und Items zur Verfügung stellen. Ungeduldigen wird derweilen schon die Lust am Spielen bereits vergangen sein. Einzig die digitalisierte Schönheit Stefanie Seymours könnte Euch noch in den Bann ziehen. Aber bis dahin müßt Ihr Euch mit den gerenderten und unwirklichen Gestalten aus der Take-2-Polygonkiste begnügen. Wer seine Englischkenntnisse einmal auf die Probe stellen möchte, ist mit Hell gut bedient, alle anderen sollten es lieber lassen."

System: 3 DO
Spieletyp: Adventure
Megabit: CD
Hersteller: Take 2
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	79%
Musik:	73%
Soundeffekte:	76%

Spielspaß 74%

Cyber-Prunk

Immercenary

In einer nicht so fernen Zukunft doktorn nicht nur Spielentwickler an einer virtuellen Welt. So schlüpft Ihr in die Rolle eines Söldners, der sich freiwillig als Versuchskaninchen zu einem Virtua-Reality-Experiment gemeldet hat. Nach einer beeindruckenden Einleitungssequenz, transferiert Euch ein Wissenschaftlerteam in eine abgefahrene und gefährliche Cyberpunk-Welt. Hier beginnt Eure Suche nach einem virtuellen Hacker namens "Perfect 1", den Ihr aufspüren und zu Pixel-Brei verarbeiten müßt. Aber bis es soweit ist, dürft Ihr Euch in zahllosen Kämpfen mit Cyber-Motzen üben oder nach Items suchen. Das alles kostet natürlich Energie. Anhand der Statusbalken könnt Ihr Euren gegenwärtigen Zustand erfahren. Wenn diese einen kritischen Punkt erreicht haben, solltet Ihr schleiunigst eine der Energiezapfsäulen aufsuchen, um die Kanister wieder aufzufüllen. Um hinter das eigentliche Spielprinzip von Immercenary zu kommen, bedarf es einige Zeit der Gewöhnung. Ihr werdet dann feststellen, daß es hierbei um mehr geht, als um ein simples Shoot'em Up. *tet*



Die Grafik ist eine Mischung aus Polygon und Pixelgrafik



"Der enorme Strategieanspruch manövriert Euch in eine offene Cyber-Welt mit Tiefgang. Klar, es gibt auch Sachen, die man hätte technisch besser machen können. Die Grafik fällt eher in die Sparte "geht so", und die Zielvorrichtung mit dem winzigen Fadenkreuz, gehört auch nicht zu den wahren Mesterwerken der Videospielkunst. Aber spätestens bei den Digi-Sequenzen packt Euch der Cyber-Teufel und zerrt das arme Versuchskaninchen wieder in eine himmlische 3DO-Welt. Ein logisches Spieldesign und das flüssige Scrolling tun noch ein Übriges."

System: 3 DO
Spieletyp: Strategisches 3D-Shoot'em Up
Megabit: CD
Hersteller: EA
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12
Grafik: 68%
Musik: 58%
Soundeffekte: 41%

Spielspaß 70%

Wertungsliste 3DO

Spiel	Grafik	Musik	Soundeffekte	Spielspaß	VG-Ausgabe
Incredible Machine	29 %	71 %	35 %	81 %	4 / 95
Star Control 2	77 %	64 %	75 %	76 %	4 / 95
Crash'n Burn	71 %	63 %	51 %	75 %	4 / 95
Starblade	78 %	28 %	70 %	71 %	5 / 95
The Horde	65 %	46 %	42 %	69 %	4 / 95
Super Wing Commander	86 %	80 %	79 %	69 %	5 / 95
Soccer Kid	63 %	55 %	57 %	68 %	5 / 95
Monster Manor	66 %	50 %	41 %	67 %	4 / 95
Total Eclipse	74 %	50 %	48 %	66 %	4 / 95
Way of the Warrior	68 %	71 %	72 %	64 %	5 / 95
Burning Soldier	65 %	59 %	61 %	63 %	5 / 95
Battle Chess	60 %	52 %	59 %	62 %	5 / 95
D's Dining Table	82 %	75 %	71 %	61 %	7 / 95
World Cup Golf	62 %	30 %	25 %	58 %	5 / 95
Myst	76 %	69 %	62 %	54 %	5 / 95
Slayer	74 %	62 %	60 %	52 %	7 / 95
Off World Interceptor	70 %	40 %	59 %	49 %	4 / 95
Strahl	76 %	72 %	79 %	45 %	9 / 95
Virtuoso	49 %	58 %	60 %	38 %	4 / 95
Kingdom: The Far Reaches	69 %	40 %	62 %	30 %	10 / 95
Mega Race	67 %	43 %	52 %	22 %	4 / 95
Real Pinball	40 %	10 %	6 %	20 %	4 / 95
Rise of the Robots	61 %	11 %	41 %	18 %	6 / 95

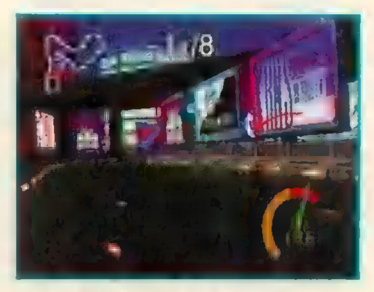


Nachdem das 3DO den erhofften Durchbruch nicht schaffte, ruhen die Hoffnungen jetzt auf der neuen 64-Bit-Hardware M2

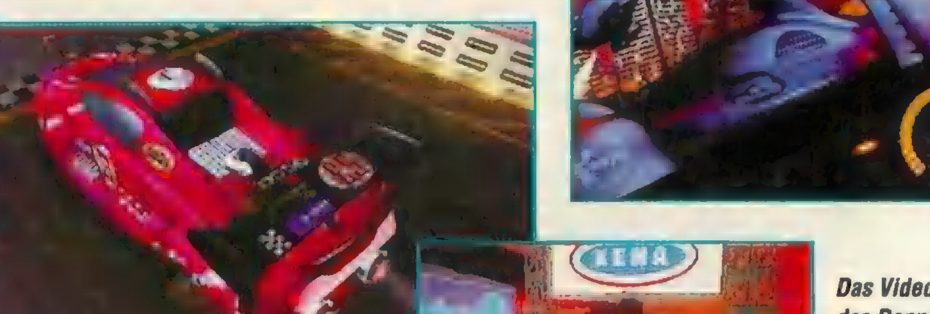
M 2

Bis Ende1993 das 3DO-System veröffentlicht wurde, lautete das Ziel der 3DO-Company, einen einheitlichen Hardware-Standard für Videospiele durchzusetzen, ähnlich wie z.B. VHS bei Videorekordern oder IBM-kompatible bei PCs. Das 3DO sollte das Grundgerät werden, für das alle Softwarefirmen entwickeln mußten, die Hardware wollte man an Hardwarehersteller lizenzieren. Zwei Jahre nach der Veröffentlichung verkauft sich das 3DO immer noch eher schlecht als recht, was nicht zuletzt an der praktisch fehlenden Werbeunterstützung liegt. Erst seit August 1995 gibt es das 3DO auch in Deutschland zu kaufen, allerdings zu einem für die mittlerweile überholte Hardware zu hohen Preis. Sowohl Sony als auch Sega mit der Playstation bzw. dem Saturn, haben sich den 32-Bit-Markt gesichert, während das 3DO friedlich in den Regalen verstaubt.

Was tun, wenn der Plan, der auf Papier so einfach und logisch klang, plötzlich in sich zusammenfällt?. Man produziert neue Hardware, die natürlich um einiges besser sein muß als alles, was sonst auf dem Markt vertreten ist. So stellte man im Mai ´95 während der E3-Show in Los Angeles erstmals das neue Konzept namens M2 vor. In einem kleinen Raum am Rande des 3DO-Messestandes durften sich auserwählte Besucher von der Qualität des M2-Gerätes überzeugen.



Die Rennstrecke wirkt unglaublich detailliert



Das Video-Demo des Rennspiels wurde erstmals auf der E3 gezeigt. Ob die endgültigen M2-Spiele wirklich diese Qualiät vorweisen, bleibt abzuwarten.

Außer einem Video, von dem die Screenshots des Rennspiels und des 3D-Actiongames in diesem Artikel stammen, zeigte man uns auch den kompletten M2-Chipsatz (den wir leider nicht fotografieren durften) und die ersten Prototypen der M2-Gehäuse. Außerdem war eine Hardware-Emulation des M2 zu bewundern. Allerdings wollte (oder konnte) 3DO damals keine Lizenznehmer nennen oder auf Software verweisen, die sich schon in der Entwicklung befindet. Dies sollte zwar in den nächsten Monaten geschehen, doch bis heute warten wir auf weitere offizielle Verlautbarungen über das M2. Im Mai hieß es noch, man hoffe auf einen Release in den USA noch vor Weihnachten. Inzwischen hört man von 3DO-Seite nur noch „irgendwann 1996". Man kann davon ausgehen, daß Electronic Arts fleißig an Software arbeitet,



Der Dinosaurier im Beat'em-Up-Demo bewegt sich wunderschön flüssig



Auch wenn man näher an Objekte ranzoomt, sieht man keine Pixel (sog. Mip-Mapping)



Die Frau kämpft im Demo gegen den Dinosaurier





Links: Der Teppich morpht in ein feuerspeiendes Monster



Interplay programmiert gerade an Clayfighters 3 für M2, und Entwickler von Return Fire entwerfen derzeit den Nachfolger zum beliebten Actiongame für die neue Hardware. Panasonic und LG Electronics (Goldstar) werden die neuen Geräte vermutlich produzieren. Besitzer eines „alten“ 3DOs können eine Steckkarte kaufen, die aus der zwei Jahre alten Konsole ein M2 macht, allerdings wird von der 3DO-Hardware nur das CD-ROM-Laufwerk benutzt. Angetrieben wird M2 von einem modifizierten IBM-PowerPC-602 Mikroprozessor, dem zehn spezielle Grafik- und Soundchips zur Seite stehen. Diese geballte Power ermöglicht es dem M2, mehr als eine Million Polygone pro Sekunde zu bewegen. Mit der eingebauten MPEG-1-Technologie lassen sich Videosequenzen in VHS-Qualität reproduzieren. 48 Megabit Speicher (6 MByte) und ein zusätzliches Cache-Speicher-System sorgen für eine Datenübertragunsrate von 528 MByte pro Sekunde. Die Grafikprozessoren des M2 erlauben Gouraud-Shading und Texture Mapping, wobei die Texturen automatisch perspektisch korrekt über Polygone gelegt werden. Und das sogenannte Mip Mapping sorgt dafür, daß auch bei extremen Großaufnahmen von Objekten keine Pixel zu sehen sind. Hardware-Transparenz ermöglicht es, Gegenstände durchsichtig erscheinen zu lassen. Soweit die angekündigten Hardware-Daten und die Fähigkeiten des M2.

Eigentlich wollte 3DO ja das neue Gerät in drei Phasen einführen: In der ersten nur die Bekanntmachung, in Phase zwei, die eigentlich schon abgeschlossen sein sollte, wollte man dann Hardware- und Software-Partner bekanntgeben und die ersten Titel vorstellen. Der letzte Abschnitt sollte nur noch Preise, Marketing und Distribution beinhalten. Kurz vor Weihnachten sieht es so aus, als würde es Konzept: Fertige Hardware hat noch niemand gesehen und die Software-Entwickler halten sich anscheinend noch immer zurück. Vielleicht haben einige Leute aus dem mageren Abschneiden des 3DO ihre Lehren gezogen und warten zunächst ab, wie das M2 im Vergleich zur Sony Playstation, dem Sega Saturn und dem Ultra 64 abschneidet und vor allem, ob 3DO diesmal in der Lage ist, das Gerät richtig zu vermarkten.

Die 3DO-Company jedenfalls sieht in der Playstation und dem Saturn keine Konkurrenz für M2, und wenn die Software tatsächlich an die Qualität der gezeigten Demos heranreicht, könnte der Optimismus gar nicht mal so übertrieben sein. Lediglich vor dem Ultra 64 zeigten die 3DO-Bosse einigen Respekt, während der E3-Pressevorführung verglich man M2 immer wieder mit Nintendos neuem 64-Bit-Gerät. *rz*

Technische Daten

Prozessoren	528 MByte/s Bus-Transferrate 1 Million Polygone pro Sekunde 100 Millionen Pixel pro Sekunde Rendergeschwindigkeit
CPU	PowerPC 602, 66 MHz RISC Bis zu 132 MFLOPS (Million Floating Point Operations per Second)
Speicher	48 MBits (SDRAM, ROM), 64-Bit Bus
Grafik	Auflösung: 640 x 480 und 320 x 240 x 24 oder 16-Bit Farbentiefe Full Motion Video mit eingebautem MPEG-1
Audio	66 MHz DSP (Digitaler Sound Prozessor) 32 Kanäle, 3-D Sound in CD-Qualität
Kompatibilität	Voll Kompatibel zu allen erhältlichen 3D-Titeln Alle 3D-Geräte sind voll aufrüstbar
Speicheroptionen	Interner Speicher, Externe Memory Card
Controller	Unterstützt alle erhältlichen Joypads und Zubehör



Wenn 3D-Actionspiele auf dem M2 tatsächlich so aussehen wie dieses Video, dürfen wir uns auf ein heißes Jahr ´96 freuen



Lange Jahre hat Sega mit dem Mega Drive gutes Geld verdient. Aber die Zeiten ändern sich und der technische Fortschritt forderte etwas mehr, als ein 16-Bit-Gerät.



NBA Jam gibt's zwar auch für 16-Bit, die 32X-Umsetzung ist jedoch mit flotter Grafik und tollem Sound ein echter Hit

Alles dran: Bunte Jump'n' Runs sind ebenso möglich, wie schnelle Polygonspiele (Stellar Assault)

32X

Der Startschuß für das 32X fiel eigentlich schon mit der Entwicklung des *Virtua Racing*-Moduls für das Mega Drive. Da die Rechenleistung der 16-Bit-Konsole für die flotte Polygongrafik des Automaten bei weitem nicht ausreichte, spendierte man dem Modul einen Zusatzchip. Die Rechenleistung dieses Chips war bedeutend höher, als die des Mega-Drive-Prozessors. Damit ein solches Modul nicht jedes Mal 200 Mark kostet, entwickelte Sega einen Aufsatz, der solche Rechenleistung auch für Module ohne Zusatzchips ermöglichte. Um für zukünftige Projekte gerüstet zu sein, spendierte man dem 32X zwei 32-Bit-Risc-Prozessoren von Hitachi (getaktet mit 23 MHz). Außerdem verpaßte man dem Add-On spezielle Grafikbausteine zur Darstellung von bis zu 50 000 Polygonen pro Sekunde,um diese Rechenpower auch grafisch umzusetzen. Um gegebenenfalls auch noch die 32 000 Farben darstellen zu können, war die Video-Ausgabe des Mega Drives nicht mehr verwendbar. Das Videosignal des Mega Drives wird durchgeschleift, während die Bildausgabe des 32X ihren direkten Anschluß an den Fernseher findet. Sowohl das Bild als auch der Ton des 32X können mit dem des Mega Drive gemischt werden. Seine Eigenschaft als Zusatzgerät macht das 32X nur für Mega-Drive- und Mega-CD-Besitzer interessant. Durch die Verwendung der Grundkonsole sparte man sich einige Co-Prozessoren sowie die Joypad-Anschlüsse samt dazugehöriger Elektronik, was sich natürlich positiv auf den Verkaufspreis auswirkte. Das 32X liegt preislich unter 400 Mark und ist damit für Mega-Drive-(Mega-CD-) Besitzer die zweitgünstigste Next-Generation-Konsole. Nur der Jaguar ist noch preiswerter. *js*

Technische Daten

Prozessoren	2 x Hitachi 32-Bit-Risc mit 23 MHz Mega-Drive-Prozessoren dienen als Co-Prozessoren
Speicher	4 MBit, Mega-Drive-Speicherbausteine werden benutzt
Grafik	32,768 Farben gleichzeitig 50000 Polygone pro Sekunde Texture-Mapping Vergrößern, Rotieren Bild mit Mega-Drive-Bild mischbar
Sound	Stereo mit variablen Sample-Raten Klang mit Mega-Drive-Ton mischbar
Anschlüsse	Modulschacht, Videoausgang
Datenträger	Modul
CD-Laufwerk	Nur über Mega CD

FAZIT

Das 32X sollte, wie schon gesagt, Segas Masseneinstieg in den 32-Bit-Markt sein. Irgendwie ist das aber nicht ganz so gelaufen, wie Sega das geplant hatte. Das Interesse am Saturn war von Anfang an größer, als Sega das erwartet hatte – man machte aus der Not eine Tugend und gab die Werbemillionen eben für den Saturn aus. Das Ergebnis für das 32X war, daß sich kaum noch jemand für das Add-On interessierte. Den meisten Videospielern geht es nämlich erst in zweiter Linie um den Preis, zuerst kommt der Status des Systems. Da wird lieber endlos gespart, bevor man sich das zweitbeste System kauft. Rechnet man die Ausgaben für Mega Drive, Mega CD und 32X zusammen, kommt man schon auf einen Saturn, soviel preiswerter (bei geringerer Leistung) ist das 32X also gar nicht. Man bezahlt nur in drei Raten.





Weitsichtig

NFL QB Club

Die 32X-Variante des *NFL Quarterback Club* unterscheidet sich ein wenig von den 16-Bit-Versionen. Zwar wirkt das Spiel immer noch wie ein nachgemachtes *Madden NFL*, doch grafisch kann es zumindest mit einer Verbesserung aufwarten. Je nach dem, wie die Angriffsformation oder die Entfernung zur Endzone gerade ist, blendet die Perspektive (wahlweise manuell steuerbar) auf Nah- bzw. tiefe Weitsicht um. Das macht den Spielverlauf wesentlich übersichtlicher und in der Angriffsplanung einfacher. So kann man als Quarterback Pässe gezielter landen oder Fehlentscheidungen im Voraus erkennen. Bei Running-Back-Attacken hingegen, schaltet Ihr die Sicht auf „nah". Auch der Fünf-Spielermodus, wo Ihr wahlweise mit- oder gegeneinander antreten könnt, wurde beibehalten, so daß jetzt auch einzeln gesteuerte Wide-Receivers (Fänger) beliebig weit, und vor allem gezielt in die gegnerische Spieleldhälfte vordringen können. *tet*



Die Sicht reicht bis zur Endzone. Bei Paß-Angriffen können Receiver so weit laufen wie sie wollen. Auch der QB darf Spielzüge im Nachhinein festlegen.



„In NFL Quarterback Club-32X wurde etwas realisiert, auf das kein Entwickler zuvor gekommen zu sein scheint: die Perspektivenwahl. Vor allem in der Weitsicht-Perspektive können Pässe theoretisch beliebig weit geworfen werden. Natürlich kommt es auf die persönliche Leistung des Quarterbacks an, doch so kann es auch umgekehrt passieren, daß sich der QB selbst überschätzt und den Ball nicht weit genug werfen kann. Dann läuft er nämlich ziellos an der Scrimage-Line herum (und anschließend von der gegnerischen Defense „gesackt" wird). Das ist realistisch und eröffnet neue Möglichkeiten auch für die Verteidigungsmannschaft. Dafür wurde unverständlicherweise auf die Quarterback-Training-Option verzichtet, die es bisher erlaubte, seinen individuellen QB zu züchten und zu speichern."

System: Sega 32X
Spieletyp: Football-Simulation
Megabit: 24
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 5
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	82%
Musik:	53%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß 80%

Igel-Lifting

Chaotix

Der Held im ersten Jump'n Run für 32X mit dem Oberbösling Dr. Robotnik ist nicht wie erwartet der blaue Igel Sonic, sondern sein bester Kumpel Knuckels. Für *Chaotix* haben sich die Entwickler natürlich neue Features ausgedacht. Abgesehen von der besseren Grafik, gibt's diesmal einen UFO-Catcher, womit Ihr einen Helfer, der Knuckels Schützenhilfe gewährt, herausfischen dürft. In den fünf Levels, die in gewohnter Sonic-Manier aufgebaut sind, trefft Ihr nämlich auf jede Menge Mechano-Viecher und Ringe. Letztere sorgen auch dafür, daß Ihr in eine der 3D-Bonus-Stages gelangt. Die Moves sind ebenso identisch mit allen anderen Sonic-Varianten: Laufen, Springen, Zusammenrollen, Wände Emporklettern und Euer Kombinationsvermögen sind wichtige Mittel, dieses rasante Rump'n Run zu meistern. Nach einem Level dürft Ihr am Roulette teilnehmen, wodurch der nächste Level angewählt wird. *tet*



Sonic-Freund Knuckles und Kumpane auf Robotnik-Jagd



„Es war kaum anders zu erwarten: Chaotix ist ein weiteres Exemplar aus der Sonic-Kollektion. Grafikstil, Stage-Design, Charaktere und Spielprinzip sind weitgehend identisch mit denen der unzähligen 16-Bit-Vorgänger. Die neuen Features sind zwar nett, die Grafik ein wenig bunter und detaillierter, doch ein Grund, sich eigens dafür einen 32X-Adapter anzulegen ist dieses Spiel wahrlich nicht. Die alte Faustregel „Einmal Sonic, immer Sonic" trifft bei Chaotix eben wieder einmal zu. Die Entwickler haben auch diesmal ganze Routinearbeit geleistet. Das muß jedoch nicht nur negativ bewertet werden. Das Spiel wurde technisch ordentlich umgesetzt und bereitet allemal einen wahrlich hinreichenden Spielspaß."

System: Sega 32X
Spieletyp: Jump'n Run
Megabit: 24
Hersteller: Sega
Testversion: Archiv
Spieler: 1 bis 2
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	81%
Musik:	79%
Soundeffekte:	70%

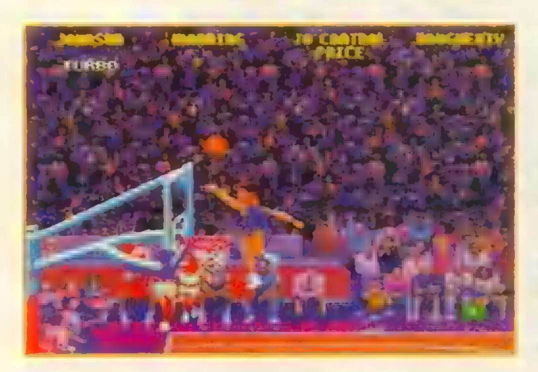
Spielspaß 78%

Super Dunk

NBA Jam T.E.



Eigentlich sollte man *NBA Jam Tournament Edition* nicht unbedingt als Basketballsimulation bezeichnen, denn was sich da auf dem Court abspielt, wirkt teilweise nicht sonderlich realistisch. Zum einen stehen für jedes Team nur zwei NBA-Cracks auf dem Platz und was die für Kunststücke hinlegen, würde auch im Zirkus für Furore sorgen. Eure Spieler beherrschen die unglaublichsten Jams, sie springen meterhoch in die Luft und schlagen Saltos ohne Ende. Eure Mannschaft könnt Ihr aus allen 27 NBA-Teams wählen, mit wenigen Ausnahmen (z.B. Shaquille O'Neal) stehen Euch alle aktuellen Topstars zur Verfügung. Im Optionsmenü läßt sich die Spielkonfiguration einstellen, z.B. bestimmt Ihr Spieldauer, Geschwindigkeit und schaltet die Hot-Spots ein oder aus, die nur im Exhibition-Mode funktionieren. *rz*



Mit etwas Turbo und einem Spieler mit gutem Dunk-Rating schafft Ihr mehr als nur einen Korbleger

super

„Unter den vielen mittelmäßigen 32X-Modulen ragt NBA Jam T.E. ganz klar heraus. Wie beim Automaten-Vorbild verändert sich die Größe der Spieler abhängig von ihrer Position auf dem Court. Speziell für die 32X-Umsetzung haben sich die Entwickler neun weitere spektakuläre Dunks einfallen lassen. Was jedoch zählt, ist der unvergleichliche Spielspaß. Durch die einfache Steuerung kommt man schnell ins Spiel rein, trotzdem verlangt der Computergegner einiges an Geschick. Am besten besorgt Ihr einen Vier-Spieler-Adapter, denn mit menschlichen Kontrahenten bietet NBA Jam Tournament Edition noch mehr Action und Spannung.“

System: Sega 32X
Spieletyp: Basketballsimulation
Megabit: 32
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 4
Features: Batterie, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	75%
Musik:	55%
Soundeffekte:	78%

Spielspaß 87%

Deluxe

Virtua Racing

Mit *Virtua Racing Deluxe* zeigt Sega erstmals, was in der 32X-Hardware alles drinsteckt. Extrem schnelle Vektorgrafik und viele unterschiedliche Perspektiven bewiesen, daß man es tatsächlich mit einem 32-Bit-Gerät zu tun hat. Im Gegensatz zur 16-Bit-Version kommt das 32X-Modul ohne zusätzlichen Grafikchip aus, trotzdem bietet es mit drei unterschiedlichen Fahrzeugen und fünf Kursen deutlich mehr als die gute Mega-Drive-Umsetzung. Drei Schwierigkeitsstufen lassen auch Anfänger nicht verzweifeln, außerdem könnt Ihr Euch im Time Trial erstmal mit den Strecken bekanntmachen. Im Wettkampfmode legt Ihr Euch mit fünfzehn computergesteuerten Konkurrenten an, und bei zwei Mitspielern teilt sich der Bildschirm in der Mitte. Während des Rennens könnt Ihr aus verschiedenen Perspektiven die für Euch am besten geeignete wählen, wobei Ihr allerdings in der Vogelperspektive bei Tunnelfahrten kurzzeitig Euer Fahrzeug aus den Augen verliert.



super



Wer von der Ideallinie abkommt, gerät schnell ins Rutschen, der Stock-Car fährt sich jedoch recht angenehm

„Es gibt kaum ein Rennspiel, das ein ähnlich realistisches Fahrgefühl vermittelt wie Virtua Racing Deluxe. In jeder Fahrsituation verhalten sich die Fahrzeuge absolut wirklichkeitsgetreu. Grafisch liegt VR ziemlich nah am Automatenvorbild, inklusive verschiedener Perspektiven und Replay-Funktion. In jedem Rennen werden Zwischenzeiten gestoppt, so daß Ihr genau seht, wie gut Ihr in einzelnen Streckenabschnitten gefahren seid. Die Freude an der exzellenten Vektorgrafik wird durch einige grafische Fehler etwas getrübt. Aufgrund der fehlenden Batterie speichert das Modul leider keinerlei Rekorde ab, für ein Rennspiel eigentlich ein Kardinalsfehler. Ohne diesen Fauxpas hätte Virtua Racing Deluxe sicher noch ein paar Prozent Spielspaß mehr bekommen.“

System: Sega 32X
Spieletyp: Rennsimulation
Megabit: 24
Hersteller: Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1 bis 2
Features: Replay
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 9
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	83%
Musik:	54%
Soundeffekte:	56%

Spielspaß 82%

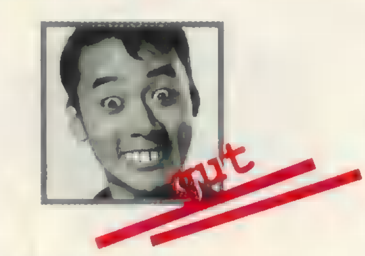
Krieg der Polygone

Stellar Assault

Es ist immer gut, ein Weltraum-Ballerspiel in der Angebotpallette eines Konsolensystems zu haben. *Stellar Assault* ist ein solches Spiel, das sich vornehmlich durch rasante Polygongrafik auszeichnet. Zunächst wählt Ihr einen der zwei Raumjägertypen aus (ein vollautomatischer und einer, bei dem man Flug- und Laserwaffen-Kontrolle selbst übernehmen muß), um danach durch den Weltraum zu flitzen und per Fadenkreuz feindliche Raumkreuzer und Jäger abzuschießen. Nach dem Briefing, den Ihr in Form einer Raumkarte mit eingezeichnetem Angriffskurs und sämtlichen Feindschiffen vorgesetzt bekommt, startet Ihr von Bord eines Trägers. Als Waffen habt Ihr eine Laserkanone, eine Smart Bomb und, natürlich als wichtige passive Abwehrvorrichtung das Schutzschild, die an einer gemeinsamen Energiequelle knabbern. Da Ihr Euch völlig frei im Raum bewegen könnt, steht als Orientierungshilfe auch ein Radarbildschirm zur Verfügung. Auch eine genauere Weltraumkarte mit den Positionen des Gegners steht abrufbereit. Nach Abschluß jeder Mission dürft Ihr Euch das Ganze im Replay-Modus noch einmal anschauen. *tet*



Die Polygongrafik wirkt erstaunlich rasant. Wer auf Texture-Mapping verzichten kann, ist mit Stellar Assault gut bedient.



„Was mich an diesem Spiel beeindruckt, ist die Bewegungsfreiheit, die Ihr in den einzelnen Missionsabschnitten genießen könnt. Anders als beispielsweise in Starblade, existieren hier keine vorgegebenen Flugbahnen, die man strikt einhalten muß. Bei Wahl der entsprechenden Maschine dürft Ihr frei durchs All düsen und die Gegner in die Mangel nehmen (Raumjäger Typ: Feather 1). Somit präsentieren sich gigantische Raumkreuzer und Weltraumstationen aus allen erdenklichen Perspektiven, eben je nach Anflugrichtung. Die Polygongrafik dazu wird entsprechend von der 32X-CPU simultan berechnet. Hier zahlt sich eine Anschaffung dieses Gerätes aus. Obwohl zur Zeit die Hersteller dazu tendieren, jedes erdenkliche Polygon mit Texture-Mapping zu versehehen, wurde hier darauf verzichtet. Man könnte sagen, ein Ballerspiel im ungeschliffenen Rohzustand. Aber wer mehr Wert auf ein gutes Spielprinzip, hervorragende Steuerbarkeit und ein völlig ruckelfreies rasantes Scrolling legt, wird mit Stellar Assault viel Spielspaß haben.“

System: Sega 32X
Spieletyp: 3D-Shoot'em Up
Megabit: 24
Hersteller: Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: [illegible]%
Musik: 50%
Soundeffekte: 67%

Spielspaß 78%

Wertungsliste 32X

Spiel	Grafik	Musik	Soundeffekte	Spielspaß	VG-Ausgabe
Star Wars-Arcade	71 %	75 %	70 %	75 %	3 / 95
B.C. Racer	75 %	72 %	58 %	72 %	7 / 95
36 Great Holes	60 %	20 %	25 %	71 %	6 / 95
WWF Raw	72 %	52 %	73 %	70 %	6 / 95
Metal Head	79 %	42 %	79 %	69 %	4 / 95
Tempo	68 %	81 %	75 %	64 %	6 / 95
Motherbase	70 %	59 %	55 %	58 %	7 / 95
After Burner	46 %	50 %	45 %	53 %	2 / 95
Corpse Killer (CD)	79 %	50 %	71 %	52 %	7 / 95
Space Harrier	47 %	40 %	43 %	47 %	2 / 95
Supreme Warrior (CD)	73 %	68 %	72 %	46 %	7 / 95
Moto Cross	28 %	43 %	48 %	25 %	4 / 95
Slam City (CD)	73 %	80 %	70 %	20 %	7 / 95



Beim Namen Atari denken eingefleischte Fans immer noch wehmütig an das VCS, den ST oder das Lynx. Alle diese Systeme hatten mit den selben Problemen zu kämpfen, wie Ataris' 64-Bit-Konsole.

Jaguar

Mit Atari scheint es wirklich immer das selbe zu sein: Sie entwickeln eine geniale Hardware, kriegen es dann aber nicht gebacken, das Teil anständig zu vermarkten und mit Software zu versorgen. Was bleibt, sind einige fanatische, trauernde Anhänger und das Verschwinden in der Versenkung des allgemeinen Vergessens. Beim Jaguar verläuft die Entwicklung bisher kaum anders. Mit einem echten 64-Bit-Datenbus gehört der Jaguar mit zum Schnellsten, was derzeit in der Konsolenszene zu finden ist. Außerdem ist der Jaguar die billigste Next-Generation-Konsole auf dem Markt (derzeitiger VK: ca. 300 Mark). Im Moment gibt's Spiele nur auf Modul, das schon lange angekündigte CD-Laufwerk (sollte anfangs unter 100 Mark kosten) ist hierzulande immer noch nicht zu haben und wird, wenn's kommt eher mit weiteren 300 Mark zu Buche schlagen. Solche Unklarheiten sind es, die wie schon so oft Atari den Teppich der Käufergunst unter den Füßen wegziehen werden. Insider vermuten, daß der CD-ROM-Marktstart solange verzögert wird, bis sich eine Hand voll Entwickler zu der Umsetzung von Spielen auf CD-Basis entschließt (und das kann, wenn's überhaupt geschieht, lange dauern). Wer sich für 300 Mark die tolle Jaguar-Hardware zulegt, geht das Risiko ein, über kurz oder lang kaum noch interessante Spiele für sein System kaufen zu können. Momentan gibt's gerade mal eine Handvoll lohnenswerter Spiele und das ist für den Zeitraum, seit dem der Jaguar im Handel ist, recht wenig. Das mag alles ziemlich negativ klingen, aber die einzigen Vorteile, die der Jaguar bietet, sind sein niedriger Preis und die ausgereifte Hardware. Vom Spieleangebot her, ist das Gerät leider nicht empfehlenswert. Atari sollte das CD-ROM forcieren und einen Relaunch mit Pauken, Trompeten und einer lauten Werbetrommel einleiten. Wir würden uns wünschen, daß dieses gelungene Gerät nicht wie alle anderen Atari-Produkte vorher untergeht. *js*



Sauber, sauber – das Platinen-Layout spricht Bände. Hier waren Profis am Werk.



Bitmapgrafiken und 3D-Elemente sind für den Jaguar kein Problem (Crescent Galaxy & Alien vs Predators).

Technische Daten

Prozessoren	64 Bit GPU ("G" für "Grafik") 32 Bit DSP für Sound "Objektprozessor", MC 68000
Speicher	16 MByte RAM (128 MBit)
Grafik	Lichtreflexberechnung, Morphing in Echtzeit, Texture Mapping, Transparenz, "Warping"
Sound	DSP 44,1 KHz 16 Bit
Anschlüsse	2 x Joypad, Link-Anschluß über Catbox
Datenträger	Modul, CD (CD-ROM als Zubehör)
CD-Laufwerk	Double Speed

FAZIT

Als der Jaguar in den Staaten herauskam, habe ich mir gedacht "Haben!". Dann kam bei der Bestellung immer wieder etwas dazwischen und heute bin ich ganz froh, daß ich das Ganze verbummelt habe. Die Spiele auf PSX oder Saturn machen mir einfach mehr Spaß. Außer gewissen indizierten Labyrith-Spielen (die auf einem PC eh besser laufen) gibt's für mich immer noch keinen Grund, mir den Jaguar zuzulegen. Wenn Atari die Geschichte jetzt auch noch verbockt, sind sie wahrscheinlich endgültig unten durch. Hoffentlich reißen Jack Tramiel und seine Mannen das Steuer noch einmal herum und powern das CD-ROM mit guter Software auf den deutschen Markt.



Farbenwunder
Rayman

Salonheld *Rayman* lebt in einer wundersamen Welt. Die Ausgewogenheit dieses Paradieses wird von einem riesigen Atom erhalten, das aus dem großen Protoon und Tausenden von kleinen Electoons besteht. Eines Tages klaut der schreckliche Mr. Black das wichtige Protoon. Bösartige Geschöpfe erscheinen und nehmen alle Electoons gefangen. Um das Gleichgewicht zurückzubringen, macht sich Hüpfheld Rayman auf den Weg, um alle Electoons zu befreien und sich Mr. Black in einem allerletzten Kampf entgegenzustellen. *Raymans* Gliedmaßen setzen sich aus frei beweglichen Einzelteilen zusammen. Unterwegs bekommt Rayman neue Fähigkeiten verliehen. Neben der Flugfaust, die der Star als Waffe einsetzt, lernt er später zu klettern, zu rennen, und mit seinem Haarschopf kann er durch die Lüfte schweben. Insgesamt gibt es sechs große Stages, die in jeweils vier Sub-Levels unterteilt sind. Unterwegs begegnet Ihr zahlreichen Feindkreaturen, die Euch ans Heldenleder wollen. *ws*

***Rayman* bezaubert nicht nur durch seine Farbenpracht**



„Mit dem Jaguar-Erstlingswerk ist Ubisoft ein großer Wurf gelungen. Spielerisch und grafisch sind zur Playstation-Version nur minimale Unterschiede festzustellen. Grafisch tummeln sich die Niedlich-Sprites in der Oberklasse: Tolle Animation, liebevoll gestaltete Hintergründe und ulkige Feinde halten das Spielerauge bei Laune. Lediglich die Musikkulisse hätte bei der Jaguar-Version etwas opulenter ausfallen können. Einsteiger sollten sich von der schnuckeligen Grafik nicht täuschen lassen. Ohne antrainiertes Joypad-Geschick kommt man bei Rayman an nicht sehr weit."

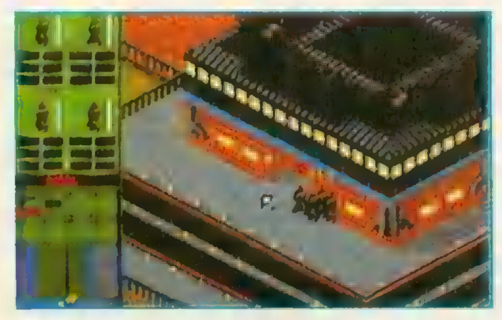
System: Jaguar
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: 32
Hersteller: Ubi Soft
Testversion: Ubi Soft
Spieler: 1
Features: Batterie, Continue
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	82%
Musik:	62%
Soundeffekte:	58%

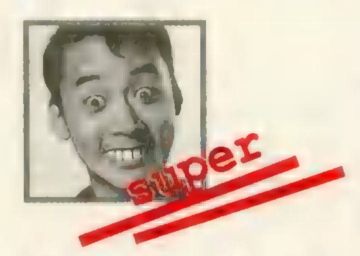
Spielspaß 81%

Polit-Firma
Syndicate

Bullfrog ließ es sich nicht nehmen, auch auf breiter Konsolenfront ihre PC-Bestseller unter die Leute zu bringen. Nachdem nun die 16-Bit-Versionen komplett auf dem Markt sind, dürfen die Froschmänner auch auf den neuen Konsolen, die Erfolgs-Jagd einleiten. Mit dem Jaguar hatten die Programmierer von Bullfrog offenbar endlich den nötigen Handlungsspielraum, um das Original-*Syndicate* maßstabgetreu umzusetzten. Abgesehen von einigem optischem Schnickschnack (wie z.B. die fehlende Zoom-Funktion), kann man nur sehr schwer Unterschiede zum PC-Vorbild erkennen. Vor allem die Grafik wurde blendend in Szene gesetzt, die Steuerbarkeit ist, auch Dank der Vielzahl an Tasten auf dem Joypad, besser als bei den 16-Bittern. So, eigentlich dürfte jetzt nichts mehr im Wege stehen, um mit Eurer vierköpfigen Söldnereinheit alle 50 Regionen auf der Weltkarte unter Eure Fittiche zu bekommen. Dabei stehen Euch alle Features des Originals zur Verfügung. Forschungsarbeiten gehören ebenso zu Euren Aufgaben, wie die Zusammenstellung Eurer Mannschaft. *tet*



Endzeit-Western: Die glorreichen Vier auf dem Weg zur Weltherrschaft



„zunächst werden wohl die meisten unter Euch keinen Unterschied zur Original-PC-Version erkennen. Offensichtlich hat man die Quelldateien unangetastet gelassen. Sogar der Maus-Cursor wird auf dem Bildschirm quasi simuliert. Anders als bei den 16-Bittern, gibt man nämlich hier die Marschroute im vornherein ein, so daß das Problem der schrägen und schwierigen Echtzeitsteuerung erst gar nicht entsteht. Auch nachdem Eure vierköpfige Kampftruppe schon längst losmarschiert ist, hat man immer noch genug Zeit, z.B. erforderliche Richtungskorrekturen im nachhinein auszuführen. Eine bedeutende Verbesserung gegenüber den Super Nintendo- und Mega-Drive-Varianten, da man dadurch das Augenmerk auf wichtigere Dinge wie Zeit, Nerv oder stratgische Überlegungen richten kann. Da die Grafik sehr klar wirkt, kommt man auch problemlos in Gebäude hinein."

System: Jaguar
Spieletyp: Strategiespiel
Megabit: 16
Hersteller: Ocean
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16

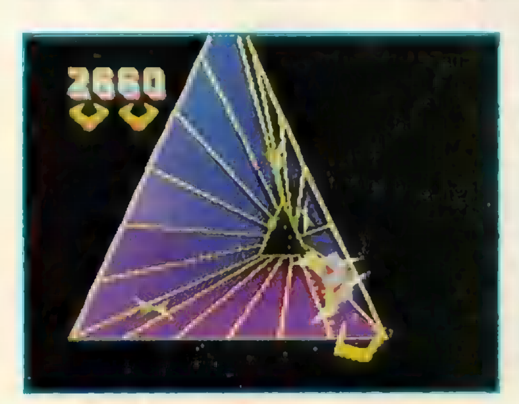
Grafik:	76%
Musik:	62%
Soundeffekte:	63%

Spielspaß 86%



Blitzfeuerwerk
Tempest 2000

Mit dem aufpolierten Automatenklassiker *Tempest 2000* versetzt der VCS-Erfinder die Spielewelt erneut in Aufruhr. Ihr steuert ein unsymmetrisches Raumschiff auf einer 3D-Vektor-Fläche (Rechteck, Quadrat, Würfel) entlang und müßt versuchen, die aus dem Zentrum herannahenden Angreifer mit einem gezielten Laserschuß zu eliminieren. Insgesamt vier verschiedene Spielvarianten hat der Starprogrammierer Jeff Minter in sein Machwerk mit eingebaut.



Wer's nostalgisch liebt, versucht sich an der 81er Originalversion. Die "Tempest Plus"-Variante ist eine Mischung der Urversion mit neuen Features, zum Beispiel einem Robotor-Droiden, der Euch schußkräftig zur Seite steht. Neu hinzugekommen ist auch, daß Ihr zu zweit gleichzeitig gegen das böse Alien-Imperium antreten könnt. Bei der *2000*-Version sind zahlreiche neue Gegner und unterschiedliche Waffenarten mit von der Partie, die mit skurrilen Farb- und Lichteffekten präsentiert werden. *ws*

Ein Automatenklassiker feiert sein Comeback, wie es besser hätte nicht sein können



„Um es schon mal vorweg zu sagen, die Grafik ist nicht das, was man von einer 64-Bit-Konsole erwartet. Aber Tempest 2000 gibt es eben nun mal nur für dieses eine System. Es macht einfach einen Heidenspaß, sich die Seele aus dem Leib zu ballern, auch wenn es manchem auf die Dauer zu langweilig erscheinen mag. Die fetzigen Techno-Tracks sind bis jetzt ungelogen das Beste, was ich auf dem Jaguar gehört habe. Für mich ist der aufgemotzte Uralt-Klassiker das erste Modul, für das es sich gelohnt hat, die Edelkonsole in die Hardwaresammlung aufzunehmen."

System: Jaguar
Spieletyp: Shoot'em Up
Megabit: 16
Hersteller: Atari
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicherfunktion
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	35%
Musik:	90%
Soundeffekte:	71%

Spielspaß 80%

Krieg der Konserven
Iron Soldier

Das Mechspektakel *Iron Soldier* spielt in einer fernen Zukunftswelt. Führende Industriekonzerne aus aller Herren Länder versuchen die Weltmacht an sich zu reißen. In fast allen Städten tobt ein erbarmungsloser Kleinkrieg um jedes nutzbare Stück Boden. Die "IF Corporation" hat zur effizienteren Kriegsführung einen schwer gepanzerten Battlemech-Roboter entwickelt. Der gigantische Blechkoloss "Iron Soldier" ist mit vielfältigen Waffenystemen ausgestattet. Die Palette reicht hierbei von einer gewöhnlichen Gatling-Kanone bis zur alles vernichteten "Cruise-Missle". Jetzt seid Ihr an der Reihe: An Bord eines *Iron Soldier* stampft Ihr durch Häuserschluchten und macht Jagd auf feindliche Einheiten. Gegnerische Panzer, flinke Helikopter und feindliche Mechs greifen permanent von allen Seiten an. Durch das Zerstören von Gebäuden findet Ihr Extrawaffen und Zusatzmunition. *ws*



Mit MG-Feuerkraft und Raketenpower verwandelt Ihr ganze Wohnsiedlungen in Trümmerhaufen



„Endlich gibt es ein weiteres Spiel, das die Jaguar-Hardware wenigstens ansatzweise aus der Reserve lockt. Dabei überzeugt Iron Soldier nicht nur durch die Vielzahl von fließend animierten Polygon-Objekten, sondern wartet auch mit strategischen Feinheiten auf, die sich erst im Laufe des Spiels offenbaren. Es will wohl überlegt sein, welche Grundausstattung Ihr Eurem Mechwarrior spendiert, um dadurch den effektivsten Wirkungsgrad bei allen vorgegebenen Missionsanforderungen zu erzielen. Das ausgeklügelte 3D-System der Entwickler erlaubte es nicht nur, kahl wirkende Polygon-Flächen in atemberaubender Geschwindigkeit darzustellen, sondern gestattete zudem eine Mixtur aus "Gouraud Shading" und "Textures-Mapping"."

System: Jaguar
Spieletyp: 3D-Action/ Strategie-Spiel
Megabit: 16
Hersteller: Atari
Testversion: Atari
Spieler: 1
Features: Speicherfunktion
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: ab [illegible]

Grafik:	70%
Musik:	80%
Soundeffekte:	83%

Spielspaß 83%



Schocker

Alien vs. Predator

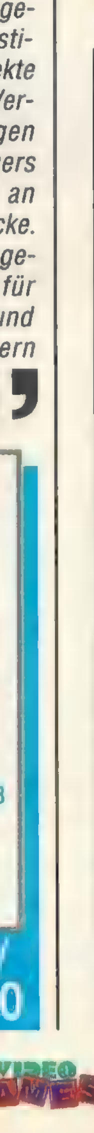


Der Predator kann sich unsichtbar machen und direkt vor Euch auftauchen

Noch immer ist *Alien vs. Predator* eines der wenigen Spiele, die zeigen, was in der 64-Bit-Hardware des Jaguars steckt. In einer Weltraumstation versucht Ihr als Marine zu überleben, als Predator Eure Trophäensammlung zu erweitern oder als Alien alles, was sich bewegt, auszuschalten. Eure Ausrüstung hängt von der Figur ab, die Ihr übernehmt. Am einfachsten spielt es sich mit dem Marine, der in der Station nach stärkeren Waffen und Berechtigungskarten sucht und außerdem darauf bedacht sein muß, daß ihm die Munition nicht ausgeht. Mit Flammenwerfer oder Maschinengewehr tut man sich gegen hartnäckige Aliens und gepanzerte Predatoren natürlich viel leichter. Zur einfacheren Orientierung bietet Euch AvP ein Auto-Mapping. *rz*



„Kein Jaguar-Modul hat mich in den letzten zwei Jahren so fasziniert wie Alien vs. Predator. Nach einer Weile zieht Euch das Spiel durch die unheimliche Atmosphäre und ständige Spannung unweigerlich in seinen Bann. Die realistischen Soundeffekte mit Alien-Gekreische und dem nervenaufreibenden Biepen des Motiontrackers sowie die brilliante Grafik, tragen viel zum extrem realistischen Spielgefühl bei. Allein die phantastische Stimmung und perfekte Grafik im Alien-Schiff in Verbindung mit der ständigen Angst vor den Face-Huggers brachte mich mehrmals an den Rande einer Herzattacke. Alien vs. Predator ist ein geniales Spiel, aber nichts für schwache Nerven. Aufgrund der Mängel beim Speichern haben wir ein paar Prozent abgezogen."



System: Jaguar
Spieletyp: 3D-Action/Strategiespiel
Megabit: 32
Hersteller: Atari
Testversion: Atari
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 150 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik:	86%
Musik:	20%
Soundeffekte:	88%

Spielspaß 86%

Hereinspaziert!

Theme Park

Als „Wirtschaftssimulation" kann man dieses Spiel eigentlich nicht bezeichnen, denn in Theme Park geht es einzig um Vergnügungsparks. Sicherlich dürfen Kleinigkeiten wie Verteilung des Bugets, Aktienkurse der Konkurrenzparks oder die Gehälter der Parkangestellten nicht außer acht gelassen werden. Aber die Hauptsache ist: man vergnügt sich. Es ist einfach nett anzusehen, wie die unzähligen Attraktionen- und Parkbesucher-Sprites auf dem Gelände herumtollen. Und das Schönste ist, man hat das Ganze selbst aufgebaut. Und wenn Euer Park zu einem riesigen Unternehmen herangewachsen ist, erfreut man sich der vielen Karussells, Roller-Coasters und Riesenräder, die man durch eigene Forschungsprojekte selbst entwickelt hat. Sogar den Bus, der die Menschenmassen zu Euch chauffiert, dürft Ihr weiterentwickeln, damit er noch mehr Menschen befördern kann. *tet*



Gegenüber dem Original wurde grafisch kaum etwas verändert. Um so mehr vermißt man die PC-Tastatur.



super

„Theme Park macht süchtig. Schon allein der Gedanke daran, seinen eigenen Vergnügungspark aufzubauen und zu leiten, läßt die Nacht zum Tag werden. Und wenn die örtlichen Gegebenheiten es nicht mehr erlauben, den Park noch weiter zu vergrößern, verkauft man ihn eben und sucht sich auf der Weltkarte einen anderen Ort, wo man von Neuem beginnt. Sogar in der Antarktis dürft Ihr Euren Theme Park eröffnen. Was aber am meisten fesselt, sind die unzähligen Feratures, die es Euch erlauben, den Park bis in jedes kleinste Detail zu modifizieren. Wie schnell darf die Achterbahn fahren, wie fetthaltig dürfen die Pommes Frittes sein? Beides hängt nämlich ganz eng zusammen."

System: Jaguar
Spieletyp: Wirtschaftssimulation
Megabit: 16
Hersteller: Bullfrog
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

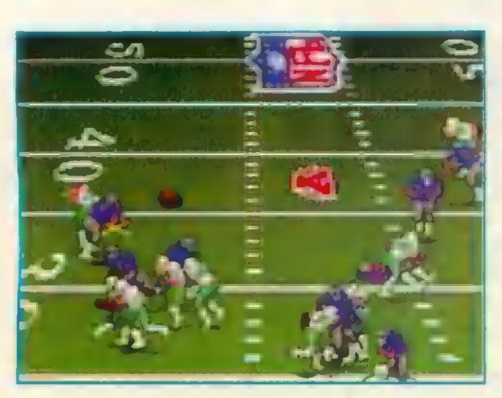
Grafik:	78%
Musik:	56%
Soundeffekte:	75%

Spielspaß 82%

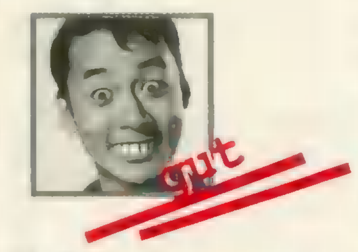
Run oder Pass?

Troy Aikman Football

Wenn Star-Quarterback Troy Aikman von den Dallas Cowboys mit seinem Namen für ein Spiel bürgt, muß es ja ganz was besonderes sein. Jedenfalls enthält *Troy Aikman Football* alles, was zu einer actionreichen Football-Simulation dazugehört. 28 lizenzierte NFL-Mannschaften mit authentischen Spielernamen dürfen ebensowenig fehlen, wie die Playoffs oder die dazugehörige komplette 94er Saison. Aus 150 Spielzügen für Angriff und Verteidigung können jeweils maximal drei in einem separaten Menü bis aufs Detail umkonfiguriert und gespeichert werden. Eine echte Innovation, die nach einer gewissen Eingewöhnungszeit auch seine Wirkung zeigt. Schließlich praktiziert man solche Taktiken (genannt „Audible") auch im echten Football. Bei der Jaguar-Version wurde (gegenüber dem16 Bit) ein größerer Bildausschnitt gewählt, so daß die Übersicht hier etwas besser ist. *tet*



Die Grafik ist sowohl übersichtlich als auch optisch schön gestaltet.



gut

„Die Riege an guten Football-Simulationen häufen sich in letzter Zeit. Wie NFL Quarterbackclub, besticht dieses Spiel durch die Fülle an sinnvollen Optionen. Die Intellligenz des Computergegners ist ein wenig höher angesetzt als bei vergleichbaren Spielen, die Steuerung spricht gut an und die Übersicht des Spielfeldes bleibt zu jeder Zeit erhalten. Vor allem beim Jaguar sind die Figuren-Sprites geradedzu riesig, daß man sogar bei wirren Running-Spielen jederzeit den Ball in den Augen behalten kann. Eine gute Option finde ich die drei konfigurierbaren Spielzüge, wo man sogar die Feldspieler millimetergenau setzen kann. So kann sich jeder seine optimal abgestimmten Standard-Stellungen selbst zusammensetzen."

System: Jaguar
Spieletyp: Football-Simulation
Megabit: 24
Hersteller: Williams Ent.
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 6
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	83%
Musik:	52%
Soundeffekte:	73%

Spielspaß 77%

Mayan Adventure

Pitfall

Video Games Classic

Pitfall Harry, der Held der ersten Pitfall-Spiele, wurde im mittelamerikanischen Dschungel entführt. Als sein Sohn Harry Jr. macht Ihr Euch natürlich auf die Suche nach Eurem alten Herrn. Zunächst schlagt Ihr Euch mit Wildschweinen, Schlangen und Affen herum, in späteren Levels trefft Ihr unter anderem auf die Geister verstorbener Maja-Krieger, Leoparden und Skelette. Zur Verteidigung benutzt Ihr in erster Linie Eure Peitsche, in den Stages verstreut findet Ihr aber auch Bumerangs, Munition für Eure Steinschleuder und sogar einige Smartbombs. Goldene Statuen weisen Euch den Weg und dienen auch als Zwischenspeicherpunkte, Zum Auffrischen Eurer Lebensenergie nehmt Ihr rote Herzen auf. Nach dem ersten Dschungel-Level folgen unter anderem der grafisch ansprechende Wasserfall, die Goldmine, eine uralte Maja-Stadt und weitere antike Ruinen. Und falls Ihr die gut versteckten Geheimgänge findet, dürft Ihr Euch sogar an verschiedenen Bonusspielen versuchen und sogar das Original-Pitfall mit Atari-VCS-Grafik spielen. Nach jedem Level könnt Ihr Euren Spielstand speichern. *rz*

Mit seiner Peitsche hängt sich Harry an die Liane und fliegt nach unten





„Spielerisch überzeugt die Jaguar-Version von Pitfall auf jeden Fall. Die ausgezeichnete Animation läßt keine Wünsche offen, Harry klettert elegant an Lianen hoch und macht auch beim Bungee-Jumpen eine gute Figur. Auch der brilliante Dschungelsound paßt gut ins Spiel. Womit wir zum einzigen größeren Kritikpunkt kommen: Auch Pitfall ist definitiv kein 64-Bit-Spiel, grafisch besteht praktisch kein Unterschied zur SNES-Version. Wer sich damit zufrieden gibt, erhält mit Pitfall ein ausgezeichnetes Jump'n Run, aber „Do the Math"? I dont think so."

System: Jaguar
Spieletyp: Action Jump'n Run
Megabit: 32
Hersteller: Imagitec
Testversion: Atari
Spieler: 1
Features: Batterie, Continue
Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 65%
Musik: 62%
Soundeffekte: 75%

Spielspaß 85%

Wertungsliste Jaguar

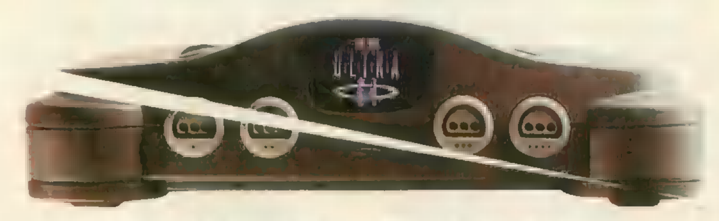
Spiel	Grafik	Musik	Soundeffekte	Spielspaß	VG-Ausgabe
Sensible Soccer	40 %	55 %	45 %	78 %	7 / 95
Pinball Fantasies	71 %	64 %	55 %	72 %	8 / 95
Zool 2	60 %	69 %	62 %	71 %	2 / 95
Dragon	68 %	74 %	71 %	69 %	1 / 95
Kasumi Ninja	69 %	59 %	57 %	69 %	3 / 95
Evolution: Dino Dudes	60 %	51 %	37 %	67 %	10 / 94
Bubsy	60 %	40 %	57 %	65 %	3 / 95
Hoverstrike	70 %	48 %	47 %	60 %	6 / 95
Raiden	62 %	60 %	59 %	60 %	10 / 94
Cybermorph	60 %	40 %	45 %	59 %	10 / 94
Checkered Flag	23 %	69 %	79 %	58 %	1 / 95
Super Burn Out	62 %	74 %	41 %	58 %	9 / 95
White Men Can't Jump	66 %	31 %	53 %	56 %	9 / 95
Aircars	20 %	68 %	61 %	52 %	2 / 95
Brutal Sports Football	60 %	32 %	20 %	50 %	11 / 94
Double Dragon 5	55 %	35 %	30 %	39 %	6 / 95
Club Drive	40 %	24 %	25 %	35 %	1 / 95
Crescent Galaxy	81 %	10 %	20 %	25 %	10 / 94



Gespannt schaut die Spielewelt nach Tokio, denn dort soll Ende November endgültig die Weltpremiere des Ultra 64 stattfinden.

Ultra 64

Am 5.Mai ließ Nintendo die Bombe platzen. An diesem Tag veröffentlichte man die Pressemitteilung, daß das Ultra 64 in den USA und Europa erst im April 96 erscheinen würde (Japan ließ man wohl wissend aus). Begründet wurde dieser Schritt mit der zu kurzen Entwicklungszeit für die ersten Spiele, denn ursprünglich sollte der Nintendo 64-Bitter schon im September in amerikanischen Läden stehen. Intern fiel die Entscheidung schon Anfang März, also nur sieben Wochen nach der Winter-CES in Las Vegas, wo man noch großspurig auf September als Release-Date beharrte. Bei einem Sales Meeting für amerikanische Großhändler, zu dem wir freundlicherweise auch eine Einladung erhielten, bemühte sich Howard Lincoln, Chairman von Nintendo of America, die siebenmonatige Verspätung zu erklären und herunterzuspielen. Er betonte, es käme nicht darauf an, wer sein neues Gerät als erster veröffentlicht, sondern wer es richtig veröffentlicht. Wenn man das Ultra 64 ohne ausreichende Software auf den Markt bringe, riskiere man, der nächste Jaguar oder 3DO zu werden. Lincoln versprach für April ´96 Spiele von einer Qualität, die es auf keinem anderen Gerät, ob Konsole oder PC, geben kann. Die „leistungsschwachen" 32-Bit-Systeme von Sony und Sega könnten technisch in keinster Weise mit dem Ultra 64 mithalten. Alle Ultra-64-Spiele werde es exclusiv für dieses Gerät geben, einerseits, weil jeder Hersteller sich vertraglich verpflichtet, ein Ultra-64-Spiel auf keiner anderen Konsole umzusetzen, andererseits, weil es technisch nicht möglich sei, die Programme in gleicher Qualität auf anderen Geräten anzubieten.



Vier Joypad-Anschlüsse schmücken die Vorderseite des Ultra 64



Per Video ließ Nintendo die Bosse einiger Software-Fimen zu Wort kommen, die schon für das Ultra 64 entwickeln. Hier eine Zusammenfassung:

Greg Fischbach, Chef von Acclaim:

In den nächsten sechs bis zwölf Monaten wird man von Acclaim Ultra-64-Software sehen, die revolutionär, nicht evolutionär ist.

Randy Komisar, Präsident von Lucasarts:

Die Grafik und Geschwindigkeit von Ultra 64 liegt weit jenseits von allem, was auf anderen Konsolen oder PCs möglich ist. Wir haben eine ganz neue Star-Wars-Story entwickelt (Shadow of the Empire), die wir groß rausbringen wollen. Dazu gehören neben Buch und Filmprojekten auch Spielumsetzungen. Auf der Suche nach der richtigen Plattform nahmen unsere Software-Teams alle neuen Konsolen unter die Lupe und die Entscheidung fiel einstimmig für's Ultra 64.

Martin Alper, Präsident von Virgin:

Das Projekt, das wir uns vorstellten, war seit drei Jahren in der Entwicklung, aber bis wir das Ultra 64 erhielten, gab es kein Gerät, das genügend Leistung bot, um unsere Ideen umzusetzen.

John Rowe, Vice Chairman von Williams:

Der Leistungssprung im Vergleich zum dem, was heute angeboten wird, ist absolut unglaublich. Die Charaktere in Ultra-Actions werden wesentlich realistischer aussehen als auf irgendeiner anderen Plattform.





Tom Jermoluk, Präsident von Silicon Graphics



Killer Instinct 2 für Ultra 64 soll besser aussehen als der Automat

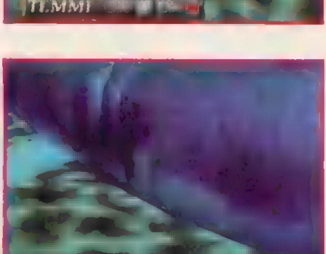




Final Fantasy VI als lauffähige Studie. Wenn alles glatt läuft, kommt FF fürs Ultra 64 schon im April '96.



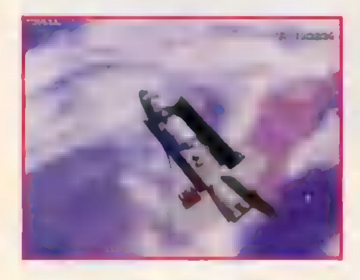


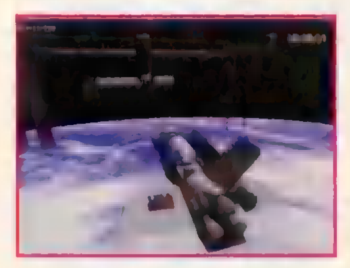


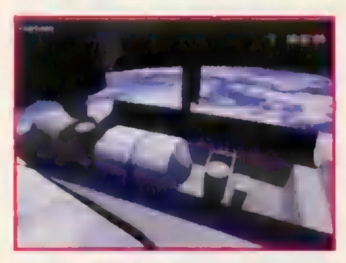
Außer netten Worten gab es für den findigen Jounalisten aber auch einige harte Facts auszugraben.

Tom Jermoluk, Präsident von Silicon Graphics, trug in seiner Aktentasche den Ultra-64-Chipsatz mit sich herum und zeigte ihn stolz jedem, der ihn danach fragte. Außerdem präsentierte Nintendo interessierten Entwicklern in einem abgedunkelten Raum ein Demo-Video von einigen sehr frühen U64-Games, unter anderem *Shadow of the Empire*, ein Star-Wars-Spiel von Lucas Arts. Außerdem bietet Nintendo im SGI-Hauptquartier in San Francisco Demonstrationen des Entwicklungskits an Das ist hauptsächlich Software, die die erstaunlichen grafischen Möglichkeiten der Hardware zeigen. Darüber hinaus hat Nintendo in Japan eine Fabrik errichtet, die 64-MBit-Chips zum Preis von 4MBit-Chips herstellt. Damit wird klar, daß man Ultra-64-Module zu SNES-Preisen verkaufen kann. Wegen des geringen Hauptspeichers von 2 MBit erscheint eine CD-ROM-Erweiterung eher unwahrscheinlich. Die Zusammenstellung des Chipsatzes ist auf Cartridge-only ausgelegt. Allerdings arbeitet Nintendo an einer Art Festplatte für das Ultra 64, womit man die langsamen Ladezeiten von CD-ROM-Laufwerken umgeht und trotzdem die Speicherkapazitäten der Module um etliches übertrifft. Die Hardware besteht im Prinzip nur aus zwei Custom-Chips, dem Hauptprozessor und einem Grafikchip, der auch sämtliche Audiofunktionen übernimmt. Nintendo selbst hat keine Hardware-Spezifikationen veröffentlicht. Alle technischen Daten, die in den verschiedenen Zeitschriften und diversen Online-Diensten zu lesen sind, beruhen auf Gerüchten. Auf solche Spekulationen wollen wir uns nicht einlassen und verzichten deshalb auf den Abdruck. Wer übrigens eine Ultra-64-Lizenz haben möchte, muß zunächst ein ausgearbeitetes Game-Konzept vorlegen und neben dem Emulationsboard auch die passende Indy-Workstation von Nintendo erwerben, die es von 68 000 Mark aufwärts zu kaufen gibt.

Alle Bilder auf diesen beiden Seiten stammen aus Grafik-Demos, bzw dem Killer-Instinct-Automaten







Auch die Space-Shuttle-Sequenz stammt aus einem Video

Software-Entwickler für Ultra 64

Acclaim, Alias, Angel Studios, DMA Design, Game Tek, GTE Interactive Media, Mindscape, Multigen, Namco, Ocean, Paradigm Simulation Inc, Rare, Sierra On-Line, Software Creations, Spectrum Holobyte, Squaresoft, Virgin Interactive Entertainment, Williams Inc. Zono

Angekündigte Spiele

Akira, Cruisin USA (Nintendo), Final Fantasy 7 (Squaresoft), Killer Instinct 2 (Vorläufiger Name, Rare), Metroid 4 (Nintendo), Monster Dunk (Mindscape), Pilot Wings 2 (Nintendo), Red Baron (Sierra On-Line), Robotech (Game Tek), Shadow of the Empire (LucasArts), Top Gun: A New Adventure, Turok: The Dinosaur Hunter (Acclaim), Waterworld (Ocean), Zelda 5 (Nintendo), außerdem noch zwei Titel, die in Deutschland mit Sicherheit nicht veröffentlicht werden.

Auch wenn man an Objekte ranzoomt, sieht man keine Pixel

Da wir den Chipsatz selbst gesehen haben, können wir definitiv bestätigen, daß die Hardware fertig ist. Die Begründung mit der fehlenden Software klingt jedoch etwas zweifelhaft wenn man bedenkt, daß Nintendo das Ultra 64 in Japan am 1.Dezember releasen will. Der Grund für die Verspätung dürfte wohl eher in dem sehr ungünstigen Wechselkurs vom Yen zum Dollar liegen, der einen Preis von unter 250 Dollar unmöglich macht. Die wirkliche Weltpremiere des U64 soll während der Shoshinkai-Messe in Tokio vom 23.-25. November dieses Jahres stattfinden. Dort will man zehn Spiele in ihren verschiedenen Entwicklungsstadien vorstellen, darunter *Killer Instinct 2* von Rare und *Final Fantasy 7* von Squaresoft. *rz*



Alle stationären Videospielsysteme basieren derzeit auf der Bildwiedergabe über den Fernseher — bis auf Nintendos erstes 32-Bit-Produkt.

Virtual Boy

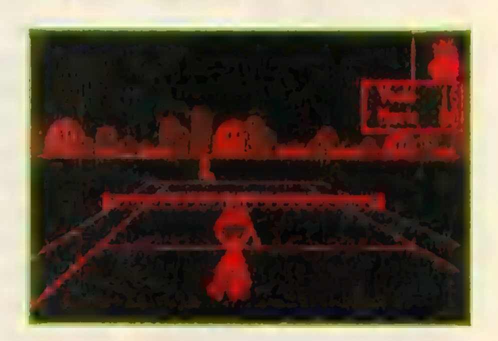
Der Nachfahre des Game Boys braucht ein Standbein und am Besten auch ein Netzteil – aus war's mit dem Spielchen zwischendurch

Der einzige, der noch echte Schwierigkeiten mit seiner nächsten Konsolengeneration hat, ist Nintendo. Im Dezember wird das fertige (glaub' ich erst, wenn ich's selber gesehen habe) Ultra 64 in Japan der Weltöffentlichkeit vorgestellt. Damit will Big N nach eigener Vorstellung die gesamte Konkurrenz auf einen Schlag im Sack haben. Das einzige, was Nintendo seit dem Erscheinen des Super Nintendos (Ende 1990) an neuer Hardware anzubieten hat, ist der Virtual Boy. Das CD-ROM für's Super Nintendo blieb bloß ein Traum, und auch der Satellaview-Zusatz (Spiele via Satellit) ist bisher nur ein Japan einsetzbar. Während alle anderen Hardware-Hersteller ihre 32-Bit-Katze aus Sack ließen, konnte Nintendo nur mit großen Tönen über ein System aufwarten, das noch niemand live und in Action gesehen hatte. Eigentlich sollte der Virtual Boy der Nachfolger des millionenfach verkauften Game Boys sein. Dagegen sprechen allerdings folgende Tatsachen: Erstens ist der Virtual Boy kein Handheld, da er nur mit einem speziellen Stativ zu benutzen ist. Zweitens ist der Preis mit etwa 350 Mark viel höher, und drittens ist die Spielzeit mit einem Satz Batterien viel kürzer. Gerade hier zeigt sich ein entscheidender Denkfehler seitens Nintendos: Eine stationäre Konsole mit Batteriebetrieb? Ein Netzteil ist zwar erhältlich, allerdings benötigt man einen zusätzichen Adapter, um das Netzteil an das Joypad (in dem die Batterien enthalten sind) anzuschließen. Das ganze klingt ein wenig nach Geldschneiderei. Den Game Boy kann man überall dabei haben, den Virtual Boy kann man allenfalls in einer großen Tüte zur nächsten Steckdose transportieren – also nix mit Game-Boy-Nachfolger. Was sollte Nintendo aber anderes machen? Als Nachfolger für das Super Nintendo konnte man das extrem farbarme Gerät schließlich nicht vorstellen (3D hin oder her). Die meisten Branchenkenner sind der Meinung, daß Nintendo durch die Veröffentlichungen der Konkurrenz in Zugzwang kam und auf die Schnelle Pläne verwirklichen mußte, die schon lange in irgendwelchen Schubladen lagen. In den Staaten kann man den Virtual Boy in jeder Blockbuster-Videothek probespielen (und derer gibt´s nicht wenige). Vielleicht verkauft sich das Gerät deswegen jenseits des großen Teichs so gut, daß Nintendo “mit dem Erfolg zufrieden” sein kann.

Die technische Seite des Virtual Boys gestaltet sich wie folgt:

Die Arbeit leistet eine 32-Bit-Risc-CPU, die mit 20 MHz getaktet wird. Für jedes Auge steht ein Rot-Schwarz-LCD-Bildschirm zur Verfügung, der eine Auflösung von 384 mal 224 Bildpunkten bietet. Das Joypad hat sechs Knöpfe und zwei Steuerkreuze (an die man sich wirklich erst gewöhnen muß). Der Klang ertönt aus zwei Lautsprechern rechts und links am Gerät in Stereo (Sprachwiedergabe ist möglich, ansonsten klingt's wie Game Boy). Betrieben wird das ganze mit sechs Mignon-Batterien oder dem schon erwähnten Netzteil-Kit. Die Spiele erscheinen ausnahmslos auf Modul. Nebenbei: Auf die Frage, warum der Virtual Boy nur in Rot-Schwarz kommt, antwortet die Nintendo-Hauszeitschrift mit „red is cool“. *js*

Mario's Tennis



Ein dreidimensionales Tennisspiel, das neben schnuckelsüßer Grafik (Mario-Figuren) eine Spielbarkeit bietet, die an die des genialen *Jimmy Connors Pro Tennis* herankommt. *Mario's Tennis* wird mit dem Virtual Boy mitgeliefert, was eigentlich schade ist. Würde Nintendo das Modul separat verkaufen, könnten sie damit gut Geld machen.

Technische Daten

Prozessoren	32-Bit-Risc mit 20 MHz
Speicher	keine Angaben
Grafik	Rot-Schwarz-Stereo-Display mit 64 Helligkeitsstufen
Sound	Stereo mit FM oder PCM
Anschlüsse	Joypad, Modulschacht, Link-Anschluß
Datenträger	Modul
CD-Laufwerk	Keines

FAZIT

Bis nicht ein absoluter Knüller im *Super-Mario-Land*-Format für den Virtual Boy erscheint, bleibt das 3D-Gerät nur für eingefleischte Nintendo-Jünger mit dicker Brieftasche interessant. Spätestens, wenn das Ultra 64 erscheint wird niemand mehr für den sogenannten Game-Boy-Nachfolger sparen. Wer sich für den Virtual-Boy interessiert, sollte unbedingt erstmal beim Händler probespielen. Das Ding ist nämlich gar nicht gut für die Augen.

Waterworld



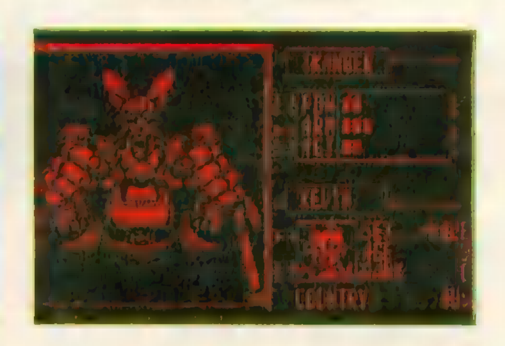
Von der Story ein Defender-Clone in 3D. Mit dem Trimaran müssen unschuldige Inselbewohner vor bösen Piraten beschützt werden. *Waterworld* ist die erste Filmumsetzung für den Virtual Boy.

Galactic Pinball



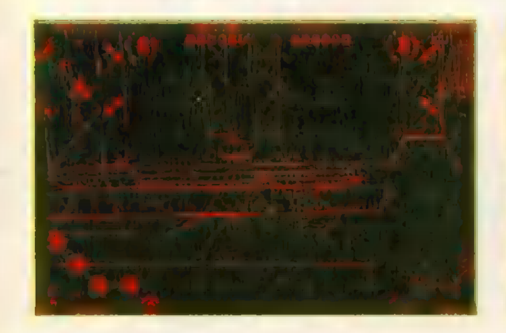
Erster echter 3D-Flipper mit vier Tischen. Nicht ganz realistisch, aber gut spielbar. Für *Galactic Pinball* wäre allerdings die 3D-Grafik nicht unbedingt nötig gewesen. Abwechslungsreich durch Subgames.

Teleroboxer



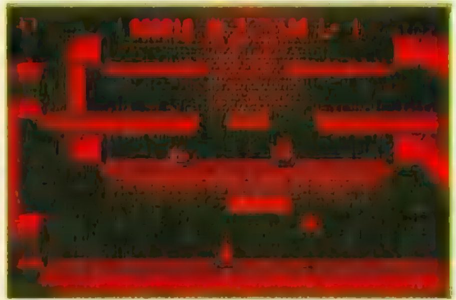
Eine Boxsimulation im Stil von *Punch Out*. Die Charaktere sind Monster und Roboter. Das Spiel erfordert die geschulte Kontrolle aller Knöpfe und Steuerkreuze (sehr gewöhnungsbedürftig).

Red Alarm



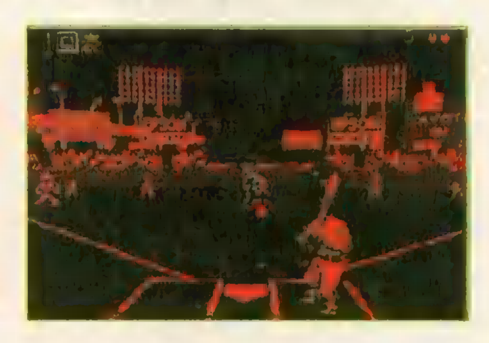
Dreidimensionales Weltraum-Shoot'em Up. Ihr fliegt in Vektorgrafik durch Gänge und ballert auf Aliens. Actionreich, aber nicht so flott wie *Starfox*.

Mario Clash



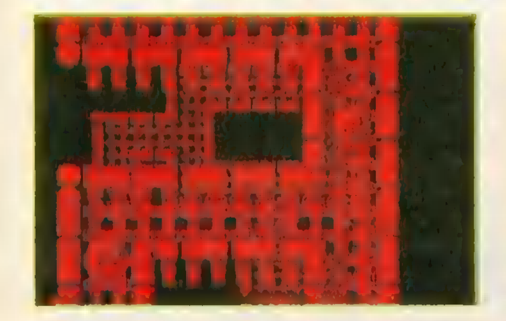
Feinde müssen von dreidimensionalen Plattformen geschubst werden. Eine hektische Aktion im Stil der ersten Mario-Spiele. Wie damals ist der Highscore das Ziel.

V.L. Baseball



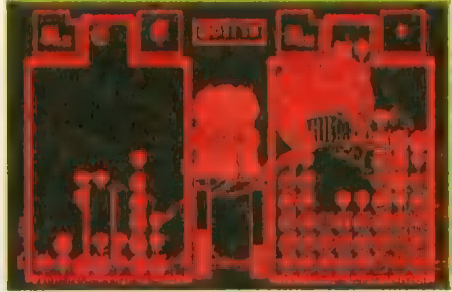
Baseballsimulation in 3D mit zoomenden Bildausschnitten. Die US-Version befindet sich noch in der Umsetzung und wird neue Charaktere erhalten..

Jack Bros.



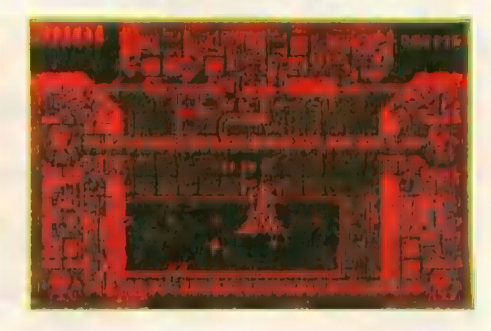
Labyrinthspiel mit Action. Innerhalb eines Zeitlimits muß der Ausgang eines feindbevölkerten Labyrinths gefunden werden. *Jack Bros.* bietet echtes 3D-Parallax-Scrolling.

Panic Bomber



Mischung aus *Doctor Robotniks Mean Bean Machine* und *Super Bomberman*. Solo zu schnell durchgespielt, zu zweit ganz lustig, nutzt die 3D-Fähigkeiten kaum aus.

Vertical Force



Vertical-Scroller-Shoot'em Up. Feinde tauchen aus allen Richtungen des Raumes auf. Ansonsten sind die eingebauten Ideen eher als "altbacken " zu bezeichnen.



Drei Jahre hatte Philips die Möglichkeit, das CD-i fast konkurrenzlos unter die Leute zu bringen. Wie steht es aber nun um das vielzitierte Multimedia-System?

CD-i



Philips gibt sich immer noch unentschlossen

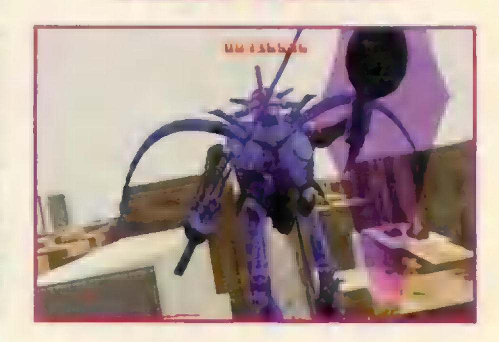
Der eigentliche Exote unter den Videospiel-Konsolen ist wohl das CD-i (CD-interaktive). Obwohl Philips beteuert, daß es sich hierbei keinesfalls um eine "unseriöse" Spielekonsole handelt, so kann man jedoch nicht abstreiten, daß sich Gerät und Software irgendwo in der Sparte Unterhaltungselektronik ansiedeln lassen. Dennoch ist und bleibt es für einen Laien undurchsichtig, was man durch den Kauf eines CD-is, was ja nicht gerade billig ist (Preise zwischen 1000 und 1300 Mark), denn überhaupt erwirbt. Zum einen bietet die Softwarepalette eine bunte Mischung aus Ballerspielen (*Chaos Control*) und Schulsoftware (*ADI Lernprogramm*-Serie), zum anderen lassen sich duch den Anschluß eines Zusatzmoduls MPEG-Spielfilme abspielen. Für den professionellen Anwender hingegen, bietet dieses System einen einzigartigen Produktkatalog. So können Autohersteller (Mercedes-Benz, Volvo) durch individuelle Software-Lösungen Ihre Produkte ins rechte Multimedia-Licht rücken. Fahrschulen können durch CD-i-Umsetzungen des Lehrmaterials ihren Unterricht bildlicher gestalten. Was aber bringt uns Durchschnitts-Videospielern das alles? Nachdem sich das CD-i nun eine ganze Weile auf dem Markt befindet (der Verkaufsstart erfolgte bereits im Herbst 1992), konnte es sich zumindest im Privatanwenderbereich noch nicht so recht durchsetzen. Insider-Infromationen zufolge dürften in Deutschland 40 000 und weltweit 800 000 Geräte in Umlauf sein. Zum Vergleich sei vermerkt, daß allein in Deutschland 1, 5 Mio. Super Nintendos und 850 000 Mega Drives existieren. Warum das CD-i nicht die rechte Verbreitung findet, hat vorwiegend zwei Gründe. Erstens ist das Gerät für heutige Verhältnisse schon veraltet. Mit einem Motorolla 68000 (mit 14 MHz getaktet) als Hauptprozessor, kann dieses 16-Bit-System technisch nicht mehr mit den 32/64-Bit-Geräten mithalten. Zum anderen kann sich Hersteller Philips immer noch nicht so recht entscheiden, an welche Zielgruppe das Softwareangebot gerichtet ist. Die Palette an (vorwiegend veralteten und qualitativ eher durchschnittlichen) Spieletiteln kann einen passionierten Viedeospieler nicht mehr reizen. Dafür ist der Preis für das Grundgerät sowieso viel zu hoch angesetzt. Auch der brave Familienvater dürfte sich eher für einen PC entscheiden, wenn er Frau, Sohn, Tochter und natürlich sich selbst, ein Allround-Gerät gönnen möchte (abgesehen davon gibt's schon CD-i-Steckkarten fürs PC). Die letzte Domäne, nämlich die Erweiterung (bei neueren Gerätetypen ist das Modul bereits eingebaut) als MPEG-Abspielgerät, muß das CD-i ebenfalls abgeben. Zwar bieten MPEG-Filme eine recht preiswerte Alternative zu Laserdiscs, mittlerweile besitzen jedoch alle 32/64-Bit-Systeme (bis auf Sega 32X und Sony Playstation) bereits optionell dieses Feature. Unterm Strich bleibt zwar ein vielseitiges, doch auf keinem Gebiet vollwertiges System. *tet*

The 7th Guest



Das Adventurespiel, das auf dem PC für Furore sorgte, wurde hier optisch sehr eindrucksvoll umgesetzt. Ihr schleicht durch ein Spukhaus und löst nach und nach Rätsel. Leider ist 7th Guest schon veraltet.

Chaos Control



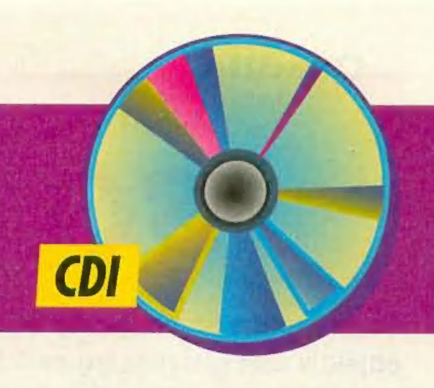
In Chaos Control düst Ihr auf einer vorgelegten Bahn durch eine Stadt und schießt auf alles, was sich bewegt. Insektoide Monster haben sich nämlich auf der Erde breitgemacht und nun müßt Ihr versuchen, sie auszurotten. Die Polygongrafik ist schnell und optisch reizvoll. Eines der besten Spiele für´s CD-i, das auch für den PC umgesetzt wurde.

Technische Daten

Prozessoren	Motorola 68000, 14 MHz
Speicher	keine Angaben
Grafik	320x200 in 256 Farben, unter MPEG 16,7 Mio. Farben
Sound	Direct Play von CD
Anschlüsse	Joypad
Datenträger	CD
CD-Laufwerk	Singlespeed Loader

FAZIT

Als 16-Bit-System mittlerweile veraltet. Eignet sich wegen der begrenzten Softwarepalette nur bedingt als Spielekonsole. Spricht keine bestimmte Zielgruppe an. Auch der hohe Preis für das Grundgerät wirkt abschreckend für Privatanwender, könnte sich aber mit individueller Entwicklung von Präsentationssoftware als Profi-Vorführgerät etablieren. Philips sollte so schnell wie möglich ein vernünftiges Vermarktungskonzept finden.



Int. Tennis Open



Eine Tennissimulation für den Hausgebrauch, ohne jeden Anspruch. Es gibt zu wenige Ballarten und die Steuerung reagiert viel zu grob. Wegen der großzügigen Kollisionsabfrage läßt sich der Ball leicht schlagen.

Palm Springs Open



Eine Golfsimulation im Stil von Pebble Beach Golf, jedoch mit dürftigen Features. Auch grafisch nicht sehr überzeugend. Mit deutschen Kommentaren (Sprachsamples von der CD).

Space Ace



Der Laserdisc-Automat in seiner vollen Pracht. Sehr gut in der Steuerung, die Zeichentrick-Sequenzen sind auch qualitativ hochwertig. Gehört eigentlich in jede CD-i-Spielesammlung. MPEG-Modul erforderlich.

Link



Den Helden aus Zelda hat man sich von Nintendo ausgeliehen. Inhaltlich ist es ein Jump'n Run. An die ungenaue Steuerung gewöhnt man sich nur schwer.

Zelda



Auch hier hat man lediglich die Rechte an dem Spieltitel erworben. Vom Spielprinzip identisch mit Link, jumpt und rennt Ihr durch verschiedene Welten.

Sherlock Holmes



Nicht zu verwechseln mit dem 3DO-Detektivspiel. Hier geht es darum, auf einem Stadtplan von London einen Verbrecher zu jagen. Erinnert eher an ein Würfel-Brettspiel.

MPEG-Filme fürs CD-i







Das MPEG-Filmarchiv ist zwar immer noch relativ winzig, doch wer mehr Wert auf Bildqualität legt und nicht auf exotische und freakige Titel scharf ist, kann auf ein gut sortiertes Angebot zurückgreifen. Ihr kommt dabei wesentlich billiger weg als mit Laserdiscs. Von Philips sind unter anderem Titel(serien) erschienen wie *Beverly Hills Cop*, *Die Nackte Kanone* oder *Die Stunde der Patrioten* (s. oben). Da MPEG ein weltweiter Standard ist, lassen sich auch Titel z.B. aus Japan oder den USA abspielen.

SO WERTEN WIR

Es ist nicht einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind aber erprobte Werkzeuge







Neu sind die Wertungsgesichter. Wir haben zwar fünf Meinungen, aber nur drei Gesichter – damit's überschaubar bleibt.

System: Game Boy
Spieletyp: Action-
Hersteller: Konami
Megabit: 1
Testversion: Konami
Spieler: 1
Features: Paßwörter
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 9
Preis: ca. 70 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Musik:	80%
Soundeffekt:	75%
Grafik:	81%

Spielspaß 90%

Ganz oben findet Ihr die Beschreibung des Spieletyps sowie technische Daten. Danach folgt die Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1-3 ist leicht spielbar, 4-6 mittelschwer, 7-9 sehr schwer. Neu ist unsere Altersempfehlung. Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (auf keinen Fall zu steigern) variieren. Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet nicht offiziell erhältliche Importmodule.



Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem Video-Games-Classic-Prädikat

Das Kleingedruckte

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt – je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflußt, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu), verantw. für den red. Inhalt
Chefin vom Dienst: Thea Ziebarth (tz)
Redaktion: Jan Graf von Schweinitz und Krain Freiherr von Kauder (js), Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Wolfgang Schaedle (ws), Robert Zengerle (rz)
Producer: Manfred Neumayer
Redaktionsassistenz: Angelika Rottner
Hotline: Schari Egbali
Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-642, Fax: 089/4613-5046
Hotline: 089/4613-336 jeden Dienstag und Donnerstag von 14.00 Uhr bis 17.00 Uhr
Mailbox per DFÜ: 089/4613-337, über CompuServe (go magna oder 74431, 613)

Layout: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork & Bilder: Sega, Sony Computer Ent., Panasonic, Atari
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Assistenz: Petra Stübinger (962)
Anzeigenmarketing: Carolin Gluth (305), Natalie Regnault (313)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 5 vom 1. Januar 1995
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
(inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)

Vertriebsleitung: Benno Gaab
Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: Baumann GmbH + Co KG, E.-C.-Baumannstr. 5, 95326 Kulmbach

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.



PLAYSTATION DT
TEKKEN



PLAYSTATION DT
DESTRUCTION DERBY



PLAYSTATION DT
WIPE OUT

PLAYSTATION

Artikel	Preis
Grundgerät dt	589.00
Joypad (Sony) dt	59.90
Joypad (NeGcon) dt	89.90
Joypad (ASCII) dt	69.90
Joyboard (ASCII) dt	119.90
Link-Kabel	49.90
RGB-Scart-Kabel	49.90
Memory Card dt	49.90
Maus	59.90
Adapter für Import-CD´s	79.90
Air Combat dt	89.90
Agile Warrior F-111X dt	89.90
Alone in the Dark dt	99.90
Assault Rigs dt	89.90
Chessmaster dt	89.90
Cybersled dt	89.90
Destruction Derby dt	99.90
Diskworld dt	89.90
Eleventh Hour dt	99.90
Extreme Games dt	89.90
FIFA-Soccer ´96 dt	109.90
Goalstorm dt	89.90
Hebereke´s Popoitto dt	89.90
John Madden ´96 dt	109.90
Jumping Flash dt	89.90
Kileak the Blood dt	89.90
Krazy Ivan dt	89.90
Lemmings 3D dt	89.90
Lone Soldier dt	89.90
Novastorm dt	89.90
Panzer General dt	89.90
Parodius dt	99.90
PGA Tour Golf ´96 dt	109.90
Philosoma dt	89.90
Pool Champion dt	89.90
Primal Rage dt	89.90
Raiden Project dt	89.90
Rapid Reload dt	89.90
Rayman dt	89.90
Ridge Racer dt	99.90
Road Rash dt	109.90
Shockwave Assault dt	99.90
Starblade Alpha dt	89.90
Street Racer dt	89.90
Striker ´96 dt	99.90
Tekken dt	109.90
Theme Park dt	109.90
Thunderhawk II dt	109.90
Toh Shin Den dt	89.90
Total Eclipse Turbo dt	99.90
Twisted Metal dt	89.90
Viewpoint dt	109.90
Warhawk dt	89.90
Wipe Out dt	99.90
Wrestlemania Arc. dt	89.90

PSX-ANGEBOTE

Artikel	Preis
Crime Crackers jp	*49.90
Cybersled jp	*49.90
Falkata jp	*39.90
Kileak the Blood jp	*59.90
Mobile Suit Gundam jp	*29.90
Parodius jp	*49.90
Philosoma jp	*59.90
Ridge Racer jp	*49.90
Starblade Alpha jp	*69.90
Toshinden jp	*69.90
Twin Bee Puzzle jp	*49.90

Weitere Angebote an Lager.

ARJAY-FINANZIERUNG

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate. Es können Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Mindestbestellwert: DM 500.-
Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbindlich!

ARJAY GET YOUR GAMES
0221•121067



SATURN
SEGA RALLEY



SATURN
VIRTUA RACING



SATURN
VIRTUA FIGHTER II

SATURN

Artikel	Preis
Grundgerät dt 50Hz inkl. Joypad, Virtua Fighter & Clockwork Knight	899.00
Joypad dt	44.90
Joyboard dt	89.90
Lenkrad dt	129.90
Maus dt	74.90
MPEG-Modul dt	349.00
Action Replay Pro	99.90
Adapter für Import CD´s	89.90
Umbau dt/us/jp	99.90
Backup Memory Card	109.90
Clockwork Knight II dt	89.90
Cyber Speedway dt	89.90
Daytona USA dt	139.90
Digital Pinball dt	119.90
FIFA-Soccer ´96 dt	109.90
Hidden Souls dt	99.90
NBA-JAM Tourn. dt	109.90
NHL-Hockey dt	99.90
Panzer Dragoon dt	119.90
Parodius - DeLuxe dt	89.90
Rayman dt	89.90
Robotica dt	89.90
Street Racer dt	89.90
Theme Park dt	109.90
Virtua Fighter dt	*59.90
Virtua Fighter Remix dt	69.90
Wing Arms dt	99.90

3DO

Artikel	Preis
Goldstar 3DO dt 50Hz inkl. FIFA-Soccer	749.00
FZ-10 dt PAL 50Hz inkl. Starblade	749.00
FZ-10 us NTSC 60Hz inkl. Gex	*499.00
Bladeforce us	119.90
Deadalus us (4 CD´s!!)	139.90
Icebreaker us	*49.90
Flying Nightmare dt	99.90
Gex us	*49.90
Killing Time us	129.90
Panzer General us	*69.90
Space Hulk us	129.90
Syndicate us	109.90

JAGUAR

Artikel	Preis
CD-Laufwerk dt	299.00
Val D´Isere Skiing us	*49.90
Zool II us	*49.90

ANGEBOTE

Wir führen weiterhin folgende Systeme für Sie:
SNES - Mega Drive - Neo Geo

Alle Preise mit (*) nur solange Vorrat reicht

UNSER LADENLOKAL

JUMP 'N' RUN®

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Ladenpreise können abweichen

Versandadresse

ARJAY GAMES

Ebertplatz2 - 50668 Köln
Montag - Freitag 10:30 - 18:30
Fon: 0221-12 10 67 / 68 / 69
Fax: 0221-12 56 76

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Bestellungen bis 17:00 werden noch am selben Tag bearbeitet.
Annahmeverweigerern der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.
Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen.
Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.

18 % aller Väter kriegen regelmäßig eine gepfiffen.*

Goal Storm. Wenn Du Dir den vollen Spaß reinpfeifen willst.



*nach einer nicht repräsentativen Umfrage.

Goal Storm. Nix für Pfeifen.

Boah ey, echt easy! Goal Storm, das erste Polygon-Fußballspiel für die Playstation, ist so stürmisch, da fliegt Dir die Kappe weg. Flanken in 32 Bit. Dribblings in 3D. Mega-Zoom-Kopfbälle. Mittendrin-Fallrückzieher. Alles da, alles echt realistisch. Und alles in drei abgefahrenen Kamera-Perspektiven. Ab zum Händler, pfeif's Dir rein!





KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt